3CD

+16 STRON GRATIS!!!

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

W PEŁNEJ WERSJI

WYGRAJ SKUTER

str. 131

CD-ACTION®

wszystko o

TOMB RAIDER

ANGEL OF DARKNESS

TYLKO U NAS!!!

Numer 05/2003 (86) Maj Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Metal Gear Solid 2

Freelancer

Gothic 2

Nascar 2003

MSI GeForce FX - TEST!!!

NOWE HITY Z FIRMY

Codemasters®

PRISONER OF WAR

IGI 2 - COVERT STRIKE

TOCA RACE DRIVER

COLIN McRAE RALLY 3

Szczegóły na następnej stronie

Nr 86 • Maj 2003 • 18,50 ZŁ (w tym 7% VAT)

9 771426 291037 05

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

www.cdaction.com.pl

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC! Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.

I.G.I.-2™
COVERT STRIKE™

Już w sprzedaży!

MASZ MISJĘ.
MASZ WROGA.
RUSZAJ DO AKCJI!

Wersja	PC
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY
wp.pl
gry.wp.pl
PLAYACTION
TV
Oglądaj w sobotę o 13⁴⁰ na TV4!

Logitech
KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX.

Wreszcie coś złośliwego, zabawnego...

JUŻ W SPRZEDAŻY!

MACIEJ STUHR

w nowej grze

Szymek

Zero lalusiów, dziecinnej gadki i okrągłych bryli

Złośliwy, uszczypliwy i bardziej prawdziwy

...i nie mylcie mnie z H... zwanym Portfelem! ;)

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

© 2003 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2003 Headfirst Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Headfirst Productions.

...a nie mdłego i ugrzecznionego

HENRYK GOŁĘBIEWSKI

przygodowej:

CZARODZIEJ

Full złośliwego humoru, ciętych żartów i celnych ripost

Czarodzieje nie mają lekkiego życia. Głównie dlatego, że ludzie traktują ich jak niegroźnych szaleńców. Prawdopodobnie z powodu obciachowego ubrania (no wiecie kapelusz, sukienka i takie tam). Oczywiście to niesprawiedliwe, bo ubiór maga jest mniej obciachowy niż np. facetów tańczących w balecie. No i na pewno mniej, ekhm... uwierający.

Wszyscy wiedzą, że czarodzieje lubią robić sobie jaja. Zwłaszcza gdy ludzie proszą o pomoc gdy nadchodzi koniec świata (pewnie to znacie - sobota rano, kot złowrogo tupie na dywanie a ściany pulsują w rytmie rumby). Przygotujcie się teraz na coś specjalnego - Szymek będzie ratował świat! A Wy musicie mu w tym pomóc, w końcu co Wam zależy? :)

Oto co czeka Cię w nowej odsłonie przygód Szymka Czarodzieja (za wielką wodą zwanego Simon the Sorcerer 3D):

- złośliwe dowcipy, sprośny humor oraz riposty celne jak strzały rewolwerowca na dzikim zachodzie
- odjazdowa historia powodująca zwichnięcie szczęki ze śmiechu, wyrwanie z butów oraz napad dobrego humoru (uwaga!- zestaw pierwszej pomocy nie jest dołączony do gry ;))
- rozmowy, akcje i inne atrakcje z ponad 60 postaciami
- zagadki, przy których trzeba ruszyć głową i wiele akcji, do których przydadzą się szybkie i zwinne ręce ;)
- absolutnie odlotowa, nietuzinkowa i wykręcona ścieżka dźwiękowa
- najbardziej profesjonalna z profesjonalnych, stu procentowo polska wersja językowa przygotowana przez profesjonalistów z profesjonalnego w każdym calu CD Projektu (tu będzie poważnie ze względu na autorytet) z udziałem Maćka Stuhra oraz Henryka Gołębiewskiego.

Witamy w największym czasopiśmie o grach w Polsce!

Oh, MAJ God!

Co się dzieje?! Maj (a raczej majowy numer CDA) - odkąd pamiętamy - zawsze był raczej takim „martwym" sezonem, przynajmniej jeśli chodzi o premiery „dużych" gier. Jasne, że zawsze trafiał się jakiś rodzynek. No, w porywach czasem dwa. A tu, proszę: wedle naszych obliczeń - w tym numerze jest DZIEWIĘĆ gier z gatunku „hicior"! Wooow! Tego jeszcze w historii CDA nie było. (A jakby dodać do nich te, które są właśnie w trakcie recenzowania, to...) Nie wiemy, jak się to ma do głoszonej tezy, że PC jako maszynka do grania kończy się i że „gierkowa" branża jest w kryzysie? Ale jeśli tak ma wyglądać kryzys - obyśmy nigdy z niego nie wyszli. Ba - aby się z dnia na dzień pogłębiał!

Prawdziwa wiosna za oknami. (Wreszcie!) Czas porządków, odkurzania, wietrzenia, naprawiania zimowych szkód. Te zbożne czynności nie ominęły też CDA. Przewietrzyliśmy nieco łamy naszego pisma, wpuszczając na nie świeże idee. Poniekąd jest to efekt Waszych propozycji, zawartych w ankietach (patrz str. 128). I tak, dla przykładu, wraca do CDA dział „Nie tylko gramy". Nie jest zbyt obszerny (póki co) - ale chcemy, by jego ciekawa zawartość kompensowała względnie niewielką objętość. Znajdziecie tam nie tylko recenzje programów użytkowych i edukacyjnych (bez strachu - tylko takich przydatnych dla Was, a nie typu „Kasia i Asia idą na grzyby"). Co istotniejsze, będzie tam sporo ciekawych porad. Ciekawych i przydatnych graczom. Nie będzie „pitolenia" o tym, jak skutecznie wyczyścić myszkę, zmienić tapetę czy „jak przerwać animację w grze za pomocą klawisza Esc". Nie to pismo, nie ten styl, nie ten poziom. Tu będą konkrety - samo świeże i smaczne mięsko. Rzeczy, które na pewno przydadzą się użytkownikom komputerów. Na początek - jak bez specjalnego ryzyka podkręcić kompa z poziomu BIOS-u, jak go skonfigurować, by w pełni wykorzystać to, za co zapłaciliście. Tu będą się też pojawiać teksty poświęcone Internetowi i wszystkiemu, co z nim związane. Jesteśmy ciekawi Waszych opinii odnośnie tego działu.

To nie koniec zmian. Po uważnym obejrzeniu tak zwanych „stałych elementów" graficznych natkniecie się na nowości. Na przykład piła łańcuchowa jako symbol radosnego rżnięcia - w gierki oczywiście. To taki drobny żart, na jaki od czasu do czasu będziemy sobie pozwalać. Poza tym nasza strona WWW uleg(ł)a dość znaczącym modyfikacjom. W końcu coś tam się zaczęło dziać. To, co tam widzicie/ujrzycie, to jeszcze nie koniec zmian. Ba, to nawet nie jest ich gruntowny początek! Póki co to tylko rozgrzewka przed tym, co nastąpi. Ale już teraz warto tam zajrzeć. Po co? Choćby po to, by jakieś 7-10 dni przed premierą kolejnego CDA dowiedzieć się o jego zawartości, poczytać teksty, które NIE pojawią się na łamach naszego pisma (z przyczyn najróżniejszych). Gwarantujemy, że będzie tam też więcej innych atrakcji. Zatem zachęcamy wszystkich do odwiedzin... i nadsyłania swoich uwag i propozycji odnośnie tego, co tam jest i co być powinno: www.cdaction.pl. Nietrudne, prawda?

Już wkrótce nasz światek zostanie zdominowany przez dwie duże premiery: gry (oraz filmu) Matrix - oraz szóstej części Tomb Raidera. Dlatego nie mogliśmy nie zamieścić materiałów poświęconych tym zagadnieniom. Szczególnie polecamy obszerną zapowiedź poświęconą pannie Croft. Opublikowaliśmy tam wszystkie możliwe informacje o tej grze, jakie do tej pory zdradzili twórcy (w tym parę takich, o których na pewno wcześniej nie słyszeliście), a całość obficie ilustrowana jest artworkami i screenami, z których parę dosłownie wyrwaliśmy z gardeł producentów. Jesteśmy naprawdę ciekawi, czy „nowy lepszy Tomb Raider" sprawi, że nieco już przygasła gwiazda Lary ponownie zabłyśnie? Prywatnie jej tego życzymy, bo Lara - poniekąd - dorastała wraz z CDA i towarzyszyła nam - i Wam - przez te wszystkie lata. Dla fanów Lary mamy jeszcze jedną WSPANIAŁĄ niespodziankę - ale z nią poczekamy do recenzji najnowszego TR. W każdym razie będziecie mieli okazję stanąć z Larą twarzą w twarz. Co Wy na to?

W tym numerze jest „tylko" jedna gra w pełnej wersji - bo na 2 CD - ale bez wątpienia o markowym tytule. Na pewno ucieszy fanów action cRPG. Zresztą nie tylko ich. Nasz tester, który zwykle na dźwięk słowa „erpegie" krzywi się boleśnie, po kwadransie grania ze zdumieniem wykrzyknął „kurczę, ale to jest fajne!". Po czym grał do końca dnia, a potem wziął grę do domu, by ją „dogłębnie przetestować". Więc uważajcie...

Czy już zauważyliście, że znów przybyło nam 16 stron? Prawda, że miło wziąć takiego grubszego Actiona do ręki? Tym bardziej że przybyły głównie strony do czytania, a nie miejsce na reklamy, zaś cena CDA pozostała bez zmian! Nie wiemy, czy te 16 stron więcej to na stałe (oj, chcielibyśmy...), czy tylko od czasu do czasu - ale tak czy inaczej macie dziś niezły powód do zadowolenia. Bo takie jest właśnie nasze zadanie - dawać Wam powody do radości.

A na koniec - wszystkim czytelnikom życzymy wszystkiego najlepszego z okazji bliskiej już Wielkanocy. Naturalnie życzymy też miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

PS A następnego CDA szukajcie w kioskach po **15.05.2003!**

CD-ACTION

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Nr 05/2003 (86)
maj 2003

Redakcja

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Ronczul, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl

Z moim miastem łączę się taniej

NAWET
63% TANIEJ
ZA MINUTĘ ROZMOWY

Usługa **Rozmowy lokalne** to tanie połączenia ze wszystkimi telefonami stacjonarnymi w ramach wybranego numeru kierunkowego. Wybierz swoje miasto i rozmawiaj taniej o każdej porze dnia i nocy. Aktywuj usługę ze swojego telefonu, dzwoniąc pod numer 9797.

Dzwoń częściej do przyjaciół!

www.era.pl Informacja handlowa: 0 801 202 602

Opłata zgodna z cennikiem operatora sieci, z której wykonywane jest połączenie.
Szczegóły oferty w cenniku i regulaminie promocji, dostępnych w punktach sprzedaży sieci Era.

era

tak tak

Możesz więcej

Spis treści

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Zawartość Cover CD 010

ZAPOWIEDZI

Fire Warrior 022
Abducted 026
Dark Fall 026
Enter the Matrix 030
Ghostmaster 032
America II 034
TR: Angel of Darkness 036
Will Rock 042

BETA

Thorgall 044

RECENZJE

Freelancer 050
Praetorians 056
Hot Wheels: Bash Arena 061
I was an Atomic Mutant 062
Splinter Cell 064
Gothic 2 068
Nascar 2003 072
Metal Gear Solid 2: Substance 076
Battlefield 1942: The Road to Rome 080
HoverAce 082
Project IGI 2 084
American Conquest 088
RS3: Raven Shield 092
Realm of Hepumia 095
World of Outlaws Sprint Cars 096
Trailer Park Tycoon 098
Dirt Track Racing 2 096
Szymek Czarodziej PL 100
II Wojna Światowa PL 101
Celtic Kings PL 101
Master of Orion 3 PL 102

ŚWINKA

NOLF 105

SUFLER

Unreal 2 solucja 122

NIE TYLKO GRAMY

Tell me more 136
Mocy - przybywaj! 138

INNE

Kalejdoskop 014
Vampire - okładka 024
Gamewalker 046
Kaszanka Zone 106
O grach inaczej 116
VETO! 104
Ankieta 2002 - wyniki 128
Vivendi Universal Games Spring Fair 2003 108
Vampire - instrukcja 111
FPP Zone 132
Tawerna RPG 130
Na Luzie 134
Prenumerata 156
Action Redaction 158
Tipsy 162

HARDWARE

Creative MuVo 128 152
LongTech SP-622 i SP-570 154
Microtek ScanMaker 5900 153
Genius Racing Wheel FF 154
Logitech Z-680 144
MSI FX5800 Ultra 148
Panasonic DMR-E30 146
QDI Superb 4V-AL 152
ASUS P4S8X 145
Logitech Cordless Desktop Deluxe Optical 147
Nokia 6100 149
Creative SB Audigy 2 Platinum EX 150
CeBIT News 140

INDEKS GIER

Abducted 026
America II 034
American Conquest 088
Battlefield 1942: The Road to Rome 080
Celtic Kings PL 101
Dark Fall 026
Dirt Track Racing 2 096
Enter the Matrix 030
Fire Warrior 022
Freelancer 050
Ghostmaster 032
Gothic 2 068
Hot Wheels: Bash Arena 061
HoverAce 082
I was an Atomic Mutant 062
II Wojna Światowa PL 101
Master of Orion 3 PL 102
Metal Gear Solid 2: Substance 076
Nascar 2003 072
NOLF 105
Praetorians 056
Project IGI 2 084
RS3: Raven Shield 092
Realm of Hepumia 095
Splinter Cell 064
Szymek Czarodziej PL 100
Thorgall 044
TR: Angel of Darkness 036
Trailer Park Tycoon 098
Unreal 2 solucja 122
Will Rock 042
World of Outlaws Sprint Cars 096

Hity numeru

Niewątpliwie hitem tego numeru CDA jest "korespondencyjny" pojedynek trzech doskonałych gier akcji.

64 Splinter Cell

Zdaniem redakcji, najładniejsza grafika i doskonały klimat.

76 Metal Gear Solid 2: Substance

Wielki hit z konsoli i chyba z najlepszą fabułą wśród tej trójki. Ale musisz mieć napęd DVD by pograć!

84 Project IGI 2

Gra oferuje największą swobodę poczynań z całej trójcy. Scenarzyści nie prowadzą gracza za rączkę - naprawdę wiele zależy od tego, co wymyślisz samodzielnie.

92 RS3: Raven Shield

Doskonała symulacja oddziału antyterrorystycznego.

68 Gothic 2

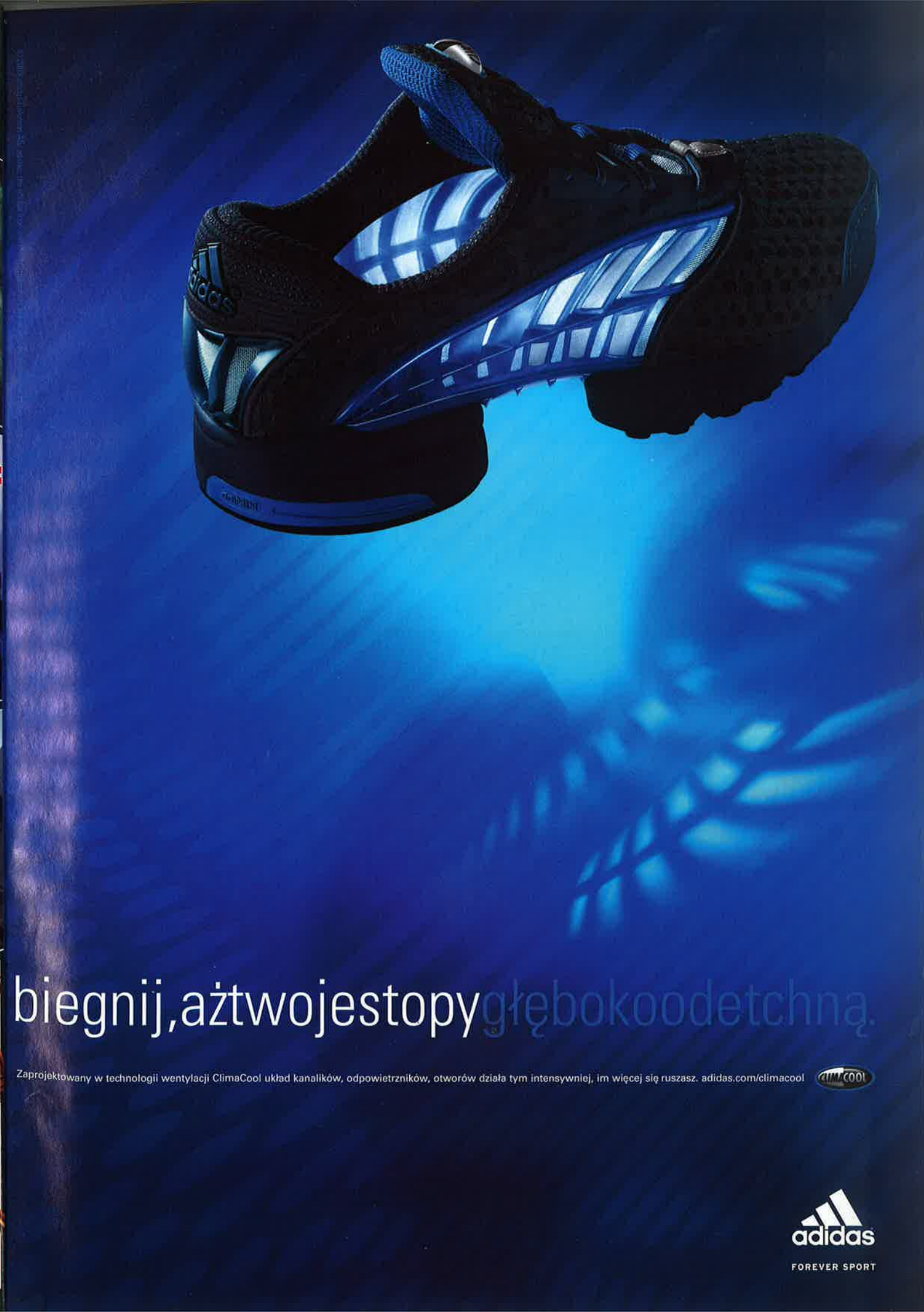
Gra, przy której fani RPG będą szaleć z zachwytu.

Reklama

ARDSoft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
gry, programy, nośniki, akcesoria komputerowe, materiały eksploatacyjne,
Tel./Fax (0-22) 863 79 56; 0 602 63 54 74
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-486 Warszawa ; Al.Jerozolimskie 200

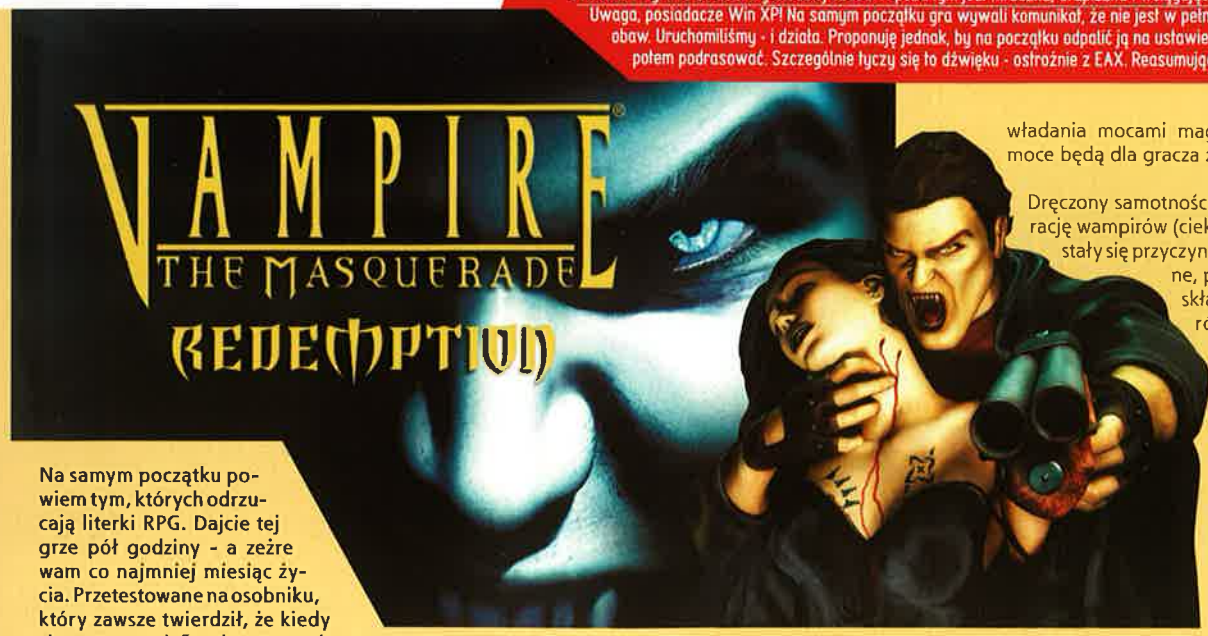
SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Adidas - 9; Ard -Soft - 6; Asus - 19; CD Projekt - 2, 3, 4, 5, 17, 25, 21, 35, 39, 37, 41, 43, 31, 45; Creative Labs - 157; Era - 7; Eurogra - 53; Exe - 147; GJK - 55,59,71; Hyper - 142; Ilyama - 151; Nec - 148; Nowe Media - 129; Multimedia; Vision - 143,145,147; Lem - 113, 77, 107; Lemon - 99,133; Play 49; Play IT - 75, 80; Rubikon - 153; TP S.A - 13, 23; Samsung - 15


biegnij,ażtwojestopygłębokoodetchną.
Zaprojektowany w technologii wentylacji ClimaCool układ kanalików, odpowietrzników, otworów działa tym intensywniej, im więcej się ruszasz. adidas.com/climacool
CLIMACOOL
adidas
FOREVER SPORT

UWAGA: Ta gra to straszliwy złodziej czasu! A poza tym jest mroczna, drapieżna i wciągająca... Zostaliście ostrzeżeni! Uwaga, posiadacze Win XP! Na samym początku gra wywali komunikat, że nie jest w pełni kompatybilna z XP. Ale bez obaw. Uruchomiliśmy - i działa. Proponuję jednak, by na początku odpalić ją na ustawieniach defaultowych, a dopiero potem podrasować. Szczególnie tyczy się to dźwięku - ostrożnie z EAX. Reasumując, GRA DZIAŁA NA WIN XP!

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION



Na samym początku powiem tym, których odrzucają literki RPG. Dajcie tej grze pół godziny - a zeżre wam co najmniej miesiąc życia. Przetestowane na osobniku, który zawsze twierdził, że kiedy słyszy „erpegie" - chwyta za siekierę. Nawet jego wzięło...

Fragmenty recenzji El General Magnifico

Na początku lat 80 powstała gra planszowa firmy White Wolf, Wampire: the Masquerade (która pojawiła się na rynku razem z cyklem powieści Anne Rice). Pani Rice kazała nam spojrzeć na wampiry z innej strony i przełamała dość żałosny stereotyp przemykającego w mroku i powiewającego połami długiego płaszcza jegomościa, któremu przede wszystkim przydałaby się wizyta u ortodonty.

W wyniku pracy speców od RPG (z wydawnictwa White Wolf) i pani Rice powstała cała kultura wampirów osadzonych w Świecie Mroku (World of Darkness). Wampiry - jak się okazuje - mają własne społeczeństwo ze ściśle określoną strukturą. Same siebie nazywają kuzynami (Kindred) albo kainitami, jako że wszystkie są potomkami Kaina, który za wiadomy czyn (wymordował czwartą część ludzkości) został przeklęty i „obdarowany" wampiryzmem przez Boga. W legendzie pojawia się też Lilith, demoniczna pierwsza żona Adama. Owa Lilith nauczyła kainitów władania mocami magicznymi. W Redemption te moce będą dla gracza źródłem niemałej uciechy.

Dręczony samotnością Kain stworzył drugą generację wampirów (ciekawe, z kim i jak?), a te z kolei stały się przyczyną sprawczą (ładnie powiedziane, prawda?) generacji trzeciej, w skład której wchodzi 13 wampirów zwanych Plemieniem Przedpotopowym (Antediluvians), ponieważ przetrwały sławetny potop Noego. Cała „Parszywa 13-tka" założyła 13 głównych wampirzych, krwiolubnych klanów, a potem zabrała się do roboty i wytraciła własnych przodków. O członkach tej trzeciej generacji powiada się, że mocą niewiele ustępują bogom - choć przepadli w pomroce dziejów setki lat temu. Klany trzeciej generacji wiodą ze sobą zaciekłe nieświęte boje, które można by porównać do Jihad. W wampirzej tradycji krąży przepowiednia apokaliptycznej gehenny, podczas której „Parszywa 13-tka" wróci i w tytanicznym boju zetrze z powierzchni ziemi i potomstwo, i niczemu w końcu niewinną ludzkość.

W grze wcielisz się w postać Christofa, młodego krzyżowca z Bractwa Kawalerów Mieczowych (zakon ten, bliżej u nas nie znany, swe główne działania zakończone spektakularną klęską z rąk Aleksandra Newskiego, prowadził na terenie późniejszych Inflant i Rusi). Christof zupełnie przypadkowo ratuje życie pięknej zakonnicy Anezce (Agnieszce?) - a potem wpada w łapy wampirów Bruja i sam sprawnie ukąszony staje się wampirem. Ponieważ przeraża go świadomość, że oto stał się stworem, które jeszcze niedawno bezlitośnie tępił, wypracowuje sobie dość skomplikowany osobisty kodeks etyczny, za pomocą którego przeciwstawia

INFO COVER CD

Minioinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (lub ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może rozie specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Przypominamy, że:

gra/program w pełnej wersji

gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:
- **DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 12.03.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 12.03.2003). Wirusów nie!!**
- wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema

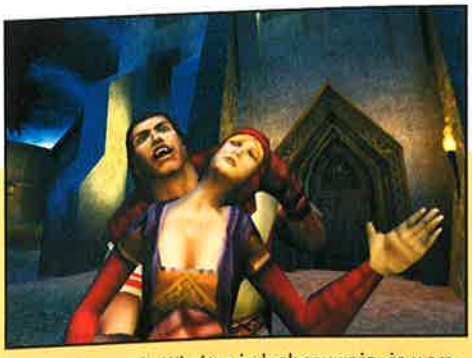
Miłej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która ułatwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu po dłuższej nieobecności powróciła ze swoją muzyką Michał „MiWi" Wilczyński. Oklaski dla autora!



się transformacji. Wkrótce jednak zauważa, że wampiryzm ma zalety... Zatem kluczową rolę odgrywa tu konflikt pomiędzy coraz cichszym głosem człowieczeństwa i coraz potężniejszym wołaniem wampirzej natury Christofa.

Aby rzecz była ciekawsza - żyjący wśród ludzi wampir nie może, ot, tak sobie, oddawać się wampirzym uciechom, ponieważ traci wtedy ważny dla maskowania czynnik ludzki (Humanity Rating), aż w końcu przekształca się w bezmyślną bestię, podążającą tylko za głosem instynktu. Ale wtedy łatwo pada ofiarą zawodowych tępicieli zbłąkanych owieczek. Taką też rolę, przynajmniej na początku gry, ofiarowuje się naszemu uwiedzionemu krzyżowcowi. Uważaj, byś sam nie spadł do poziomu bestii, które początkowo tępiłeś...

Dla uciechy widzów chłopcy z Nihilistic opracowali cztery zasadnicze środowiska gry. Zaczynasz w średniowiecznej Pradze (początek wieku XII-tego), potem przenosisz się do średniowiecznego Wiednia, stamtąd do XX-wiecznego Londynu, by zakończyć grę w wigilię Nowego Roku, 31 grudnia 1999 w Nowym Jorku. W miarę jak Christof poznaje coraz to nowe aspekty życia w mroku, bierze coraz żywszy udział w konfliktach między klanami, co kończy się straszliwym zamętem w jego głowie i wywróceniem do góry nogami wszystkiego, co dotąd uważał za trwałe i dobre.

Na użytek gry stworzono interesujący engine 3D zwany Nod. Ma on unikatową możliwość kreowania niezwykle szczegółowych modeli rozmaitych budowli, wnętrz, postaci bohaterów urozmaiconych tak wieloma szczegółami, że trudno uwierzyć w jego doskonałość, dopóki się tego nie zobaczyło na własne oczy. Osobliwie przekonująco wygląda gra świateł i miękkie załamania odzieży na bohaterach. Kamerę można obracać w sposób podobny do tego, z jakim mieliśmy do czynienia w Ultima IX, choć wszystko wydaje się lepiej dopracowane. Grafika jest w ogóle mocną stroną tej gry i niewiele zabrakło, a musiałbym się poddać operacji wkładania szczęki - która, kiedy zobaczyłem pierwsze obrazki - z hukiem opadła mi do podłogi. Wszystko w tej grze tchnie jakimś osobliwym, ponurym urokiem... Nawet kopalnie i lochy są na swój sposób piękne i mogę zrozumieć bestie, które wybrały je na siedziby.

Podczas gry przyłączą się do ciebie sprzymierzeńcy - w sumie będzie ich czterech.

Interfejs jest nieźle pomyślany i daje sporo informacji bez zbędnego przesłaniania głównego ekranu akcji. Przemieszczanie bohaterów odbywa się poprzez system „wskaż i kliknij", znany na przykład z Darkstone'a. Mocną stroną gry jest oprawa muzyczna, podkreślająca jej mroczną atmosferę, i wszelkiego rodzaju dźwięki.

Tipsy

Dopisz do linii komend polecenie: **console** [np. C:/Vampire/vampire.exe/console]. W czasie gry naciśnij dowolny klawisz i wpisz:

god 1 - god mode on
god 0 - god mode off
cash - kasa
xp - dodaje punktów doświadczenia
ai - wyłącza AI wrogów
addallidisciplines - wszystkie dyscypliny
revive - odnawia zdrowie
vault - otwiera ci kryptę, gdziekolwiek jesteś
freeammo - nie potrzebujesz amunicji
killme - pa, pa
addthing ### - daje przedmiot o nazwie ###
framerate 1 - pokazuje ilość fps (wpisz 0 zamiast 1, by wyłączyć)
frenzyme - Christof wpada w furię

Użyj polecenia: **jump nazwa_lokacji**, do błyskawicznego przemieszczania się pomiędzy lokacjami. Np. Jump Monastery2 czy Jump Monastery21. Ale radzimy stosować raczej do powrotów na już znane lokacje, a nie przenoszenie się do nowych.

Lista lokacji
Convent; ConventDay; OldTownDay; SmithyDay; Inn4StagsDay; JudithBridgeDay; University; StThomas; GoldenLaneDay; UnornaDay; EastGate; EastGateNight; OldTown; Smithy; Inn4Stags; JudithBridge; Unorna; Haven; PetrinHill; PetrinHillDay; AnezkaRoom; NQuarter; PragueCastle; PrinceBrandl; GoldenLane; DummyNorthQuarter; DummyNorthGate; DummyNorthQuarterGate; SilverMines; SilverMines2; SilverMines3; SilverMinesNight; Monastery; Monastery2; Monastery3; ArdanChantry; ArdanChantry2; ArdanChantry3; ArdanChantry4; JosefTunnels; JosefTunnels2; JosefTunnels3; VysMountain

Gatunek: **action CRPG**
Ocena w CDA: **7**
Recenzja w CDA: **8/2000**
Średnia ocen z 69 recenzji w Internecie: **77% (najwyższa ocena: 100%)**
Liczba CD: **2**
Muzyka itd.: **no, jasne!**
Wymagania sprzętowe: **P233, 64 MB RAM, Win 95/98/00/ME/XP, akcelerator**

Devastation

Niaaaaam, niam. Fajna gra. Może nie dlatego, że to dobra strzelawka - ale głównie dlatego, że a) macie do wyboru tryb realistyczny lub zręcznościowy, b) są dwie dość zróżnicowane misje, c) ogromna interaktywność. Tu jest możliwe wszystko to, co jest zgodne z logiką (może poza niszczeniem lamp). Np. potykasz się o stół, z niego spada puszka po coli, tę z kolei możesz kopnąć, a puszka np. wybija szybę. Niby nic, ale to bardzo poprawia „wczucie" się w klimat. Do tego masz sporo giwer (samych snajperek jest chyba z 3-4), włącznie z cudami takimi jak... zdalnie sterowany szczur (patrzysz jego oczyma!) z bombą na grzbiecie. Do tego interakcja pomiędzy postaciami. Demo jest spore, bo zajmuje 472 MB na HDD - ale uważam, że warto.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie
Spacja - skok
CTRL - kucnij
E - interakcja
R - reload
LMB - ognia!
RMB - alternatywny tryb ognia/snajperka
F6 - quicksave
F8 - quickload
F5 - save menu
F7 - load menu
Enter - wyrzuć broń
Backslash - podnieś broń
Shift - idź/biegnij
1-7 - wybór typu broni

Warto też zajrzeć do opcji Game [gore level, ragdoll itd. - ciekawe rzeczy].

PS Jako że demo jest duże i ładuje się długo - trzeba uzbroić się w cierpliwość. Bez paniki, zadziała. :)

PS2 Jak hakować komputery/cyfrowe zamki w drzwiach? Naciśnij [E] i trzymaj tak długo, aż pasek postępu dojdzie do końca. Hakować można tylko te urządzenia, które po podejściu do nich otoczy biała lub zielona ramka. (Biała ramka oznacza, że możesz hakować, ale stoisz za daleko lub za bardzo z boku.)

Gatunek: **FPS**
Wymagania: **Win 98/ME/2000/XP, P III 700, 256 MB RAM, akcelerator z T&L i 32 MB VRAM, DirectX**

Freelancer

Coś dla fanów dawnego Elite czy First Encounters. Także dla tych, którzy lubią zręcznościową symulację walk w kosmosie, zaprawioną elementami gry przygodowej. Demo oferuje jedną misję, którą musimy wypełnić... a potem hulaj dusza - bawcie się w najemnika, łapiąc każdą pracę, która wpadnie. 315 MB na HDD. I drobna wskazówka na początek: idźcie do baru i pogadajcie z ładną brunetką. Załatwi wam maszynę i pierwszą robotę. Reszta - już tylko w waszych rękach... Warto poczytać plik readme - obszerna klawiszologia i porady odnośnie problemów sprzętowych.

Klawiszologia
(podaję tu tylko najpotrzebniejsze klawisze)

Kontrola statku
W - przyśpieszanie
S - zwalnianie
Z - cała stop
X - cała wstecz
[Shift] + [W] - prędkość podróżna
[Tab] - dopalacz
RMB - ognia
Q - odpal rakiety
E - wyrzuć minę
[Shift] + [Q] - odpal torpedy
C - zakłócanie
H - widok z wieżyczki
B - promień holowniczy
F2 - leć do...
F3 - dokuj
F4 - dołącz do formacji
Esc - przejmij kontrolę nad statkiem
Spacja - sterowanie myszką [dobre w walce]
G - roboty naprawcze [o ile masz]
F - użyj baterii do regeneracji pola
R - namierz najbliższego wroga
T - następny cel
[CTRL] + [V] - TPP/FPP
N - założenia misji
V - widok wsteczny
O - skanuj wskazany statek/obiekt

Gatunek: **arcade/sim**
Wymagania: **PIII 600, 128MB RAM, akcelerator 16 MB, Win98/Me/2K/XP**

Bubble Bobble Ultima

Oj, łezka się w oku kręci, bo pamiętam tę grę jeszcze z C-64. Nawet ta sama muzyczka przygrywała. Myślę, że starsi gracze zasiądą do niej z sentymentu, a dla młodszych może to być całkiem niezła zabawa... z tego, czym jarali się ich rodzice lub starsi bracia. :) Żartuję. To po prostu fajna gra z prostymi zasadami, można grać w 1-2 osoby. Najpierw chwytacie wrogów w balony z gumy do żucia, potem je rozbijacie, a na koniec zbieracie owoce, w które te stworki się zmieniły. Co, proste? Pograjcie, a potem pogadamy. 20 MB na HDD. Demo zawiera dwa epizody, każdy z nich kilka plansz. Fajne...

Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P 166, Win 95/98/ME/2000/XP, 32 MB RAM**

Maluch Sim v0.39

Hehehe, to jedna z niewielu symulacji jazdy, co do których można serio podyskutować nad jej realizmem. Jeździmy tu bowiem... Fiatem 126p (w różnych odmianach). I to chyba najbardziej w tym kręci, bo sama gra jeszcze wybitnie domaga się szlifowania. Tym niemniej radochy jest sporo. Do gry dołączono edytor pojazdów - a dla niecierpliwych jest już kilka dodatkowych mutacji „malucha" na stronie WWW autora. Jakby co - możemy je wrzucić na CD. 20 MB na HDD.

Uwaga!
GRA WYMAGA DIRECTX 9!!!

Gatunek: **samochodówka**
Wymagania: **2-500, 64 MB Ram, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP, DirectX 9.0**

Realm of Hepumia

Dziwna, ale fajna gra, z całkiem ciekawym klimacikiem i zasadami, w których jest dużo z prostych gier akcji... i (jakby się uprzeć) ciut RPG. Do tego lekko mangowa grafika, fajna muzyka (ta w menusach do złudzenia przypomina utwory Enyi), dwa poziomy do zaliczenia. Więcej o samej grze poczytacie w CDA, w którym powinna być jej recenzja. 41 MB na HDD. Co do mnie, zainstalowałbym demko tylko po to, by posłuchać muzyki - a i reszta jest przecież grzechu warta.

Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P166 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP**

Championship Manager 4

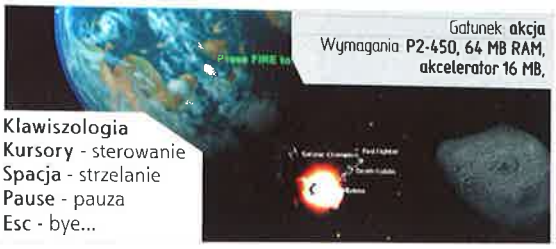
Uch, trudno coś powiedzieć, bo takie gry wywołują u mnie gęsią skórkę i przemożną chęć naciśnięcia Reset. Może tak: Eld najpierw strasznie się podniecił, bo to dla mianków takich gier jak Doom 3 dla fanów FPP. Ale potem dość szybko ochłódł w zachwytach, bo chociaż gra się w toto fajnie, widać (co zaznaczyli sami autorzy dema), że jest ono jeszcze niezbyt dopracowane. No ale cóż, to takie demo beta, które ma raczej pokazać, jak wygląda gra, niż zafascynować rozgrywką. Pamiętajcie o tym podczas zabawy. 133 MB na HDD.

Gatunek: **sportowa/ekonomiczna**
Wymagania: **P3-600, 96 MB RAM (wskazane 256 MB)**

3D Space Gladiators

Heh, jak Freelancer jest dla was za trudny, spróbujcie się „potrzaskać" w tej prostej gierce, w której obowiązuje jedna zasada „rozwal wszystkich na planszy". Nie powala grafiką, ale pozwala się nieźle zabawić. A przy okazji macie screensaver...

Omówienie broni itd. w pliku readme.



Gatunek: **akcja**
Wymagania: **P2-450, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB,**

Klawiszologia
Kursory - sterowanie
Spacja - strzelanie
Pause - pauza
Esc - bye...

BONUS

Action Mag - magazyn dla myślących i lubiących czytać oraz pisać
Adventure Zone - dla fanów gier/filmów/książek przygodowych
Baza Artykułów - wyszukiwarka tekstów CDA
Bonus 1 - ikony, kursory, tapety, theme packi, zabawne teksty, e-ziny, screen-savery, programy użytkowe, animacje itp, itd
Bonus 2 - tipsy, save'y (C&C Generals, IGI 2, Platoon); trainery do gier (Freelancer, Gods and Generals, Harbringer, IGI 2, Line of Sight - Vietnam, Splinter Cell, Tombstone, World of Outlaws Sprinter Cars); i małe, ale fajne gierki (Fire, Marines, Plastic Kitten); tapety z gier (Max Payne, Silent Hill 2, Spider-Man, Thing)
Emu Kouncik - dla tych, co lubią pograć na PC w gry np z Game-Boya czy PSX
Esensja - doskonały e-zin poświęcony s.f. i fantasy
FAQ 2.9.2 - najczęstsze pytania do redakcji CDA
FPPMegaZin - obszerny kącik dla maniaków gier FPP
MP3 Zone - jeśli interesuje cię odsłuchiwanie muzyki w tym formacie
Speed Zone - cztery kółka, te wirtualne i te prawdziwe
Sport Center - podwójny numer kącika dla kibiców i fanów gier sportowych
Strefa WWW - jeśli robisz strony WWW, powinieneś tu zajrzeć!
Tawerna RPG - dla każdego, kto lubi gry RPG i cRPG, a także literaturę fantasy
Załoga G - duży e-zin, nie tylko o grach (także muzyka, film itd.)

DODATKI DO GIER

MoH Edytor - edytor leveli do Medal of Honor

TRAILERY GIER

Enter of the Matrix
FIM Speedway
Will Rock
Yaeger

PATCHE

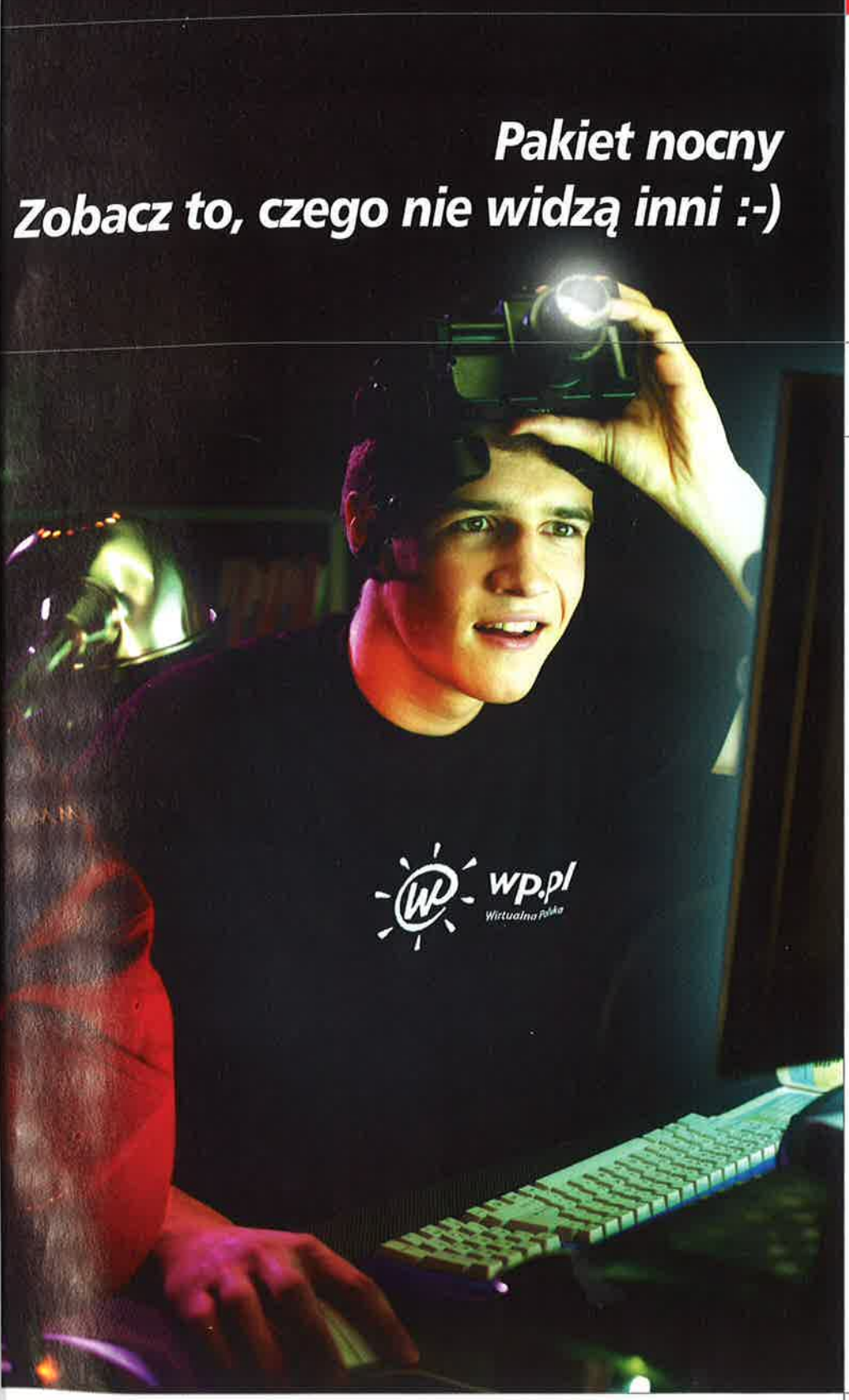
GROM
Highland Warrior
Kohan: Ahriman's Gift

UŻYTKI

Display Mate - do testowania i kalibracji monitorów, drukarek, skanerów
Eskimos SMS - polski program do wysyłania SMS-ów przez Internet
FileSearch - do wyszukiwania plików, tekstów itd
PopUpDummy - zamyka te durne okienka, które „samodzielnie" otwierają się podczas surfowania w Necie
Direct X 9.0 - najnowsza wersja programu, bez którego większość gier nie działa
WMP - systemowy player

INDEKS DEM

3D Space Gladiators
Bubble Bobble Ultima
Championship Manager 4
Devastation
Freelancer
Maluch Sim
Realm of Hepumia



Już od 0,23 zł z VAT za godzinę

pakiety internetowe TP

Pakiet nocny. To nowa oferta dla tych, którzy chcą mieć nieograniczony dostęp do Internetu nocą.

Nie masz czasu w dzień? Masz szlaban na Internet? Kup pakiet nocny i surfuj wtedy, kiedy inni śpią. Pakiet nocny to nawet 248 godzin dostępu do Internetu miesięcznie – codziennie od 24^{00} do 8^{00}. Opłata jest stała i wynosi tylko 59 zł z VAT miesięcznie. To znaczy, że za godzinę dostępu do Internetu płacisz już od 23 groszy!

Kup pakiet nocny.
Wygraj noktowizor i gadżety Wirtualnej Polski.
Zobacz to, czego nie widzą inni.
Szczegóły konkursu na stronie:
www.xl.wp.pl

TELEKOMUNIKACJA POLSKA

Infolinia 0 801 321 123

www.telekomunikacja.pl

Project Earth 2

Wiosennego ożywienia rodzimych twórców ciąg dalszy. Tym razem na pierwszy plan wysuwa się City Interactive (do niedawna Lemon Interactive) i jego Project Earth 2, czyli Starmageddon 2! I wygląda na to, że sequel tej naprawdę niezłej kosmicznej strategii będzie wydarzeniem na miarę pojawienia się kolejnej supernowej!

Project Earth 2 tworzony jest na bazie zmodernizowanego engine'u poprzednika, dzięki czemu jego oprawa graficzna budzić będzie nie tylko uznanie, ale wręcz zachwyt. Usprawnieniu uległ także interfejs, który - z tego, co pamiętam - budził niejakie obiekcje naszego recenzenta. Tym razem jednak ma on być rzeczywiście intuicyjny.

Więcej szczegółów o Project Earth 2 - wkrótce.

www.city-interactive.com/pe2.html

Polanie II

szczegóły

Z każdym kolejnym dniem coraz wyraźniej widać, czemu warto czekać na Polan II, dzieło niemiecko-polskiego Reality Pump, twórców serii Earth 21x0. Nowi Polanie bowiem udanie łączą cechy role playing i strategii czasu rzeczywistego i oferują graczom nie tylko nadzwyczajną oprawę audio-wizualną, lecz także solidną grywalność: żyjący świat fantasy, 80 modyfikowalnych postaci, ponad 500 obiektów i budynków, setki czarów, rodzajów broni i ekwipunku.

Najlepiej widocznym atutem Polan II jest jednak grafika o jakości, do jakiej przyzwyczaiły nas benchmarki, nie zaś gry. Engine Polan II w pełni wykorzystuje potencjał DirectX9, co przy jednoczesnym wykorzystaniu krzywych (!) daje efekt zapierający dech w piersiach!

Nowi Polanie pojawią się latem tego roku.

polanie.topware.pl

Xpand Rally

Twórca Chrome'a, Techland, testuje elastyczność własnej technologii w warunkach ekstremalnych: na szutrach, piaskach, żwirach, śniegach, lodzie czy asfalcie. I okazuje się, że sprawdza się ona równie dobrze w first-person shooterach, jak... symulatorze samochodu rajdowego w Xpand Rally!

Jak obiecują twórcy, w grze pojawi się 20 realistycznych maszyn. Każda z nich ma indywidualną charakterystykę jazdy określaną przez rodzaj i rozłożenie mocy na osiach, zawieszenie, rodzaj i ustawienia amortyzatorów, typ tarcz i klocków hamulcowych. Każda z nich będzie mogła przejść rozbudowany tuning, dzięki któremu możliwe będzie przejście od modelu fabrycznego do wyczynowej maszyny wyścigowej.

Szczegółowa relacja z pierwszych jazd testowych już wkrótce. Tymczasem zaś zapraszamy do galerii, dzięki której wiadomo, że za co jak co, ale za oprawę graficzną Xpand Rally zbierać będzie najwyższe noty...

xr.techland.pl

Disciples II - dodatki

Jak informuje Strategy First, świat Disciples - wyraźnie i niesłusznie niedocenionej fantasy czasu rzeczywistego

- już wkrótce poszerzy się o dwa oficjalne dodatki. Pierwszy z nich, Guardians of the Light, pozwoli graczom poznać nowe oblicza Imperium i Górskich Klanów, drugi - Servants of the Dark - Hord Nieumarłych i Legionów Chaosu.

Dodatki składać się będą z dwóch kampanii przeznaczonych dla doświadczonych bohaterów, ale także generatora map, nowych postaci i stolic oraz ilustrowane niesłyszaną dotąd muzyką. Strażnicy Światła nadejdą w maju, Poddani Mroku zaś w czerwcu tego roku.

www.disciples2.com

Drake

Szwedzkie Idol FX, twórca Foo i Nosferatu: The Wrath of Malachi, ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące kolejnego projektu. Ten, zatytułowany Drake, jest grą akcji, w której gracz, wojownik klanu 99 Smoków, przywrócony zostaje do życia w celu odzyskania skradzionego amuletu, w którym uwięziono dusze pokonanych pobratymców. Drake podobny jest w istocie do innego tytułu Majesco – BloodRayne, i podobnie jak tamten, oferować ma szybką akcję z wykorzystaniem zarówno broni białej, jak i palnej plus dodatkowo ruchy specjalne, w tym lokalny odpowiednik bullet time'u. Interesujący jest także zamysł stworzenia gry w konwencji graficznej kreskówkowego cel-shadingu, dzięki której całość nabiera niezwykłego klimatu.

Drake przywrócony zostanie do życia pod koniec roku.

www.majescogames.com

Crouching Tiger, Hidden Dragon - R.I.P.

Niedługo po premierze filmowego "Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka" świat gier obiegła wieść, jakoby Ubi Soft Entertainment przymierzało się do odtworzenia choć części

Fair Strike

szczegóły

Rosyjska Buka entertainment ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Fair Strike'a - czyli wizji śmigłowca, a ściślej - śmigłowców w warunkach wojny z terroryzmem. Zgodnie z nimi do dyspozycji graczy oddanych zostanie aż sześć "wiropłatów" - AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger, Ka-50 Hokum, Ka-52 Alligator, Ka-58 Black Ghost (prototyp). Sprawdzą się one w warunkach bojowych w czterech punktach zapalnych Ziemi przyszłości: Karaibach, Dalekim i Bliskim Wschodzie, oraz co ciekawe - w Europie Wschodniej - w łącznie 38 misjach. Najbardziej interesująco jednak, choćby ze względu na wcześniejsze doniesienia, jakoby Fair Strike miał zasilić szeregi gier zręcznościowych,

brzmi zapowiedź całkowitej "skalowalności" poziomu realizmu zarówno awioniki, jak wiarygodności uzbrojenia (możliwy ma być nawet wybór perspektywy - TPP, FPP, nawet - dla twardordzeniowych miłośników symulacji - kokpit!). Innymi słowy można będzie latać metodą "zabić, zabić, zabić", by po kilku drobnych operacjach zmienić ją w "nie spaść".

Fair Strike rozpoczniemy pod koniec roku. Tymczasem przykłady zastosowania DirectX9 w praktyce.

buka.com/game/Game_176.htm

MoHAA: drugi dodatek

Nie opadł jeszcze kurz po (krótkawej) kampanii Spearhead, gdy Electronic Arts wytoczyło ciężką artylerię w postaci informacji o drugim, wciąż nienazwanym dodatku do Medal of Honor: Allied Assault, który pojawić się ma już latem. Dodatek ten przedstawi nam nowego bohatera i stosunkowo mało znane fronty afrykański i (po Battlefield: Road to Rome nieco lepiej) włoski. W grze pojawić się mają także nowe mapy, a nawet tryby multiplayer.

Więcej - zapewne po E3.

mohaa.ea.com

SAMSUNG

DigitAll *żyj komfortowo...*

Analogowe/cyfrowe wejścia →

← *Montaż na ścianie*

... i z pomysłem. **Nowa seria Monitorów LCD Samsung Modigliani*** pozwala na swobodną aranżację Twojej przestrzeni. Teraz już biurko służy nie tylko do pracy.

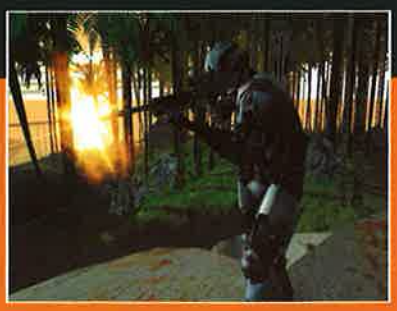
Modigliani. *Zawsze na swoim miejscu.*

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited

www.samsung.com.pl
infolinia: (22) 607 93 33

* Seria Modigliani obejmuje modele: 172W, 172T, 172B, 172S, 152T, 152B, 152S

Chrome
- detale techniczne



O Chrome'ie powiedziano już wiele, wciąż jednak zbyt mało. Jednym z najmocniejszych punktów gry jest stojąca za nią technologia, głównie zaś - rzeczywiście ogromne otwarte przestrzenie. W Chrome'ie faktycznie dane będzie graczom poznać, jakie znaczenie dla rozgrywki mogą mieć rosnące gęsto drzewa i niebywale szczegółowo oddane krzaki i trawy. A także - po zajęciu miejsca w wahadłowcu - ujrzeć ten składający się z tysięcy drzew las, jak rozciąga się na całe kilometry. Pytanie, jak to możliwe, zadaliśmy twórcom Chrome'a. I oto, co nam powiedzieli:

"Stało się to możliwe dzięki nowatorskim algorytmom opisu sceny złożonej z ogromnego terenu i umieszczonych na nim mnóstwie obiektów. Nie bez znaczenia są też wydajne metody przechowywania i renderowania obiektów składających się na roślinność w grze. Obecnie w Chrome zdarzają się poziomy, gdzie liczbę pojedynczych roślin wyraża się w milionach sztuk. Zastosowany też został bardzo interesujący sposób przechowywania informacji o milionach roślin. Otóż cała informacja o nich, to gęstość występowania poszczególnych gatunków w różnych miejscach terenu. Odpowiedni algorytm w czasie rzeczywistym potrafi wygenerować listę roślin, które wyświetlić należy w danym widoku. Pozwoliło to na ogromne oszczędności pamięci operacyjnej komputera, gdyż łatwo wyobrazić sobie, że opis dla milionów obiektów zajmowałby dziesiątki megabajtów".

Innym unikatowym atutem Chrome'a jest możliwość wykorzystywania wiarygodnych pod względem dynamiki pojazdów - jeżdżących i latających. Za ich zachowanie odpowiada system fizyki, który znalazł zastosowanie także w przypadku symulacji zachowania się zwłok. System ten pozwala także na wiarygodne (choć nieco makabryczne, nie da się ukryć) reakcje ciał na upadki z dużej wysokości i np. wybuch granatu czy uderzenia przez rozpędzony samochód. Poznaliśmy także plany twórców dotyczące trybu multiplayer. Ich zdaniem - wniesie on do gry unikatową grywalność ze względu na zastosowanie rozległych, gęsto zalesionych obszarów oraz nowatorskiego systemu implantów gracza. W grze sieciowej dostępne będą oczywiście wszystkie bronie i pojazdy. Poza standardowymi w Chrome pojawią się tryby sieciowej gry zespołowej polegające na wykonywaniu określonych zadań.

Chrome zalśni pełnym blaskiem w czerwcu 2003.

www.chromethegame.com

DX: Invisible War

Ion Storm Austin podzieliło się kolejnymi szczegółami dotyczącymi Deus Ex: Invisible War - wyczekiwanego niecierpliwie sequela jednej z najwybitniejszych gier role playing ukazanych z punktu widzenia bohatera. Zdaniem Harveya Smitha, głównego desingera gry, DX2 pokonał następny krok na drodze ku całkowitej nieliniowości (innymi słowy: swobody graczy). Możliwe będzie zarówno "przestrzelenie" własnego bohatera przez grę, jak i ukończenie jej bez oddania choćby jednego strzału. W przeciwieństwie też do pierwszego DX, w którym okoliczności zmuszały JD do opowiedzenia się przeciwko UNATCO, tu - do ostatniej chwili decydować będzie alter ego gracza - Alex (bohater dowolnej płci). Jeśli chodzi o techniczną stronę gry ujednoliceniu uległy umiejętności i nanomodyfikacje (np. "komputery" stały się po prostu "interfejsem nerwowym"). Swoją drogą - wygląda na to, że sequel Deus Eksa zgubił gdzieś po drodze dwójkę i jego oficjalny tytuł brzmi - Deus Ex: Invisible War.

www.deusex.com

Koncert muzyki z gier - w 2004?

Informowaliśmy czas jakiś temu o planach zorganizowania koncertu muzyki z gier. Według wstępnych planów, miał się on odbyć równolegle z E3, w słynnej Hollywood Bowl. Niestety z niejasnych przyczyn (brak reklamodawców?) koncert przełożony został na rok 2004.

FLASH

emocji z tego obrazu na ekranie komputerów. Od tego czasu jednak słuch o komputerowym "przyczajonym smoku" zaginął. Wreszcie kilka dni temu sprawa powróciła na pierwsze strony wirtualnych gazet. Jednak po to tylko, by potwierdzić zgon pecetowej wersji gry. Jednocześnie poinformowano, że chętni popróbowania własnych sił jako Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu, lub Lo powinni zaopatrzyć się w PlayStation 2, w tej postaci bowiem „Crouching Tiger, Hidden Dragon" pojawi się już w sierpniu.

www.ubisoft.com

Disney Int. = Buena Vista Games

Disney Interactive, twórca m.in. Tron 2.0, zmieniło nazwę na Buena Vista Games. Marka Disney Interactive oznaczać będzie odtąd jedynie produkty dla dzieci.

www.disney.com

Frozen Throne - w czerwcu

Jak informują źródła zbliżone do oficjalnych, The Frozen Throne - pierwszy oficjalny dodatek do hitu ostatnich

miesięcy - Warcraft II, w amerykańskich sklepach pojawi się 24 czerwca tego roku.

www.warcraft3.com

Perfect Ace: Pro Tournament Tennis

Już w czerwcu, a więc miesiącu, w którym młodzież zwyczajowo zaczyna się nudzić, zdrowy duet Aqua Pacific-Oxygen Entertainment, twórcy Agassi Tennis Generation 2002, zamierza wydać Perfect Ace: Pro Tournament Tennis, czyli wirtualny tenis nowej generacji. W nim, prócz naturalnie idealnych asów, znajdziemy 32 zawodników stworzonych z wykorzystaniem techniki motion-capture – tych najlepszych z listy ATP, 16 odwzorowanych kortów różnych nawierzchni itp. Całość podana zostanie w lekkostrawnym sosie przyrządzonym pod kuratelą trenerów Jennifer Capriati, Arantxy Sanchez-Vicario i Tim Henmana.

www.aqua-pacific.com

S.T.A.L.K.E.R.
nowe obrazki

Zgodnie z powiedzeniem "miesiąc bez - miesiącem straconym" - nowe screenshoty ze S.T.A.L.K.E.R. - role playing FPP tworzonego przez ukraińskie GSC Game World.

www.stalker-game.com

Shadows of Undrentide

Śladem naszej niedawnej zapowiedzi kolejne obrazki z gry i... nowe szczegóły dotyczące postępów w pracach nad pierwszym z dwóch (jak dotąd) oficjalnie zapowiedzianych dodatków do Neverwinter Nights - Shadows of Undrentide. Zgodnie z

informacjami wprost ze źródeł - duetu developerskiego FloodGate Entertainment-BioWare, pierwszy z trzech rozdziałów gry, miasteczko Hilltop, jest kompletne i - zdaniem testerów - spełnia swoją podstawową funkcję - atrakcyjności dla różnych klas, charakterów. Prace nad pozostałymi dwoma rozdziałami Shadows of Undrentide - pustynią Anauroch i ruinami miasta Netherili, postępują równie pewnie.

Ujawniona została także druga po harper scoucie klasa prestiżowa. Jest nią shadowdancer, czyli artysta ostrzy, postać łącząca cechy wojowników, złodziei i zabójców.

Na koniec jednak wieść zła. W Shadows of Undrentide zagłębimy się - nie jak wcześniej informowaliśmy - wiosną, lecz dopiero latem tego roku.

nwn.bioware.com/shadows

zapraszamy na naszą stronę internetową

www.wirtualny.com

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

wirtualny świat

www.wirtualny.com

(0PREFIX22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰- 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KOMPUTEROWE

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

GOTHIC II

94⁹⁰ PL

Sequel jednej z najlepszych gier akcji/RPG roku 2001. Podobnie jak w części poprzedniej akcja Gothic II toczy się w świecie fantasy Myrtana i kontynuuje fabułę poprzedniczki, tj. wojny pomiędzy Orkami i Ludźmi. Jednak tym razem nie poruszamy się już tylko wewnątrz kolonii przestępców objętej zasięgiem magicznej bariery, a na jej zewnątrz. Akcja toczy się w nowych bardzo rozległych i różnorodnych lokacjach, m.in. miasteczko nadmorskie, klasztor, biblioteka, farma, Wyspa Smoków, zamek oblężony przez Orki. Oczywiście spotkamy tu też kilka znajomych terenów. Praktycznie rzecz biorąc zasady gry nie uległy diametralnym zmianom. Mamy oczywiście kilka usprawnień, tj. nowe klasy postaci (m.in. magician, henchmen i dragon hunters), nowe gildie oraz nowe czynności które może wykonywać nasz bohater (m.in. tworzenie różnych mikstur).

JUŻ W SPRZEDAŻY

Zamawiając grę Gothic 2 do 21 kwietnia **otrzymasz GRATIS** grę DRAGON THRONE PL

WARCRAFT III FROZEN THRONE

79⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: CZERWIEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Warcraft III Frozen Thron **otrzymasz GRATIS** grę ROBIN HOOD LEGENDA SHERWOOD PL

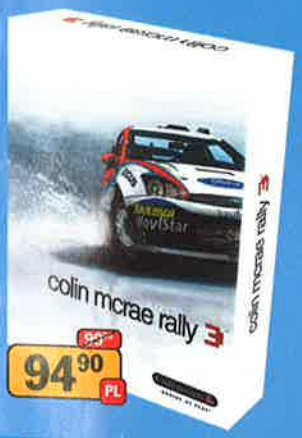
ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

49⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: MAJ 2003

Zamawiając przed premierą dodatek ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL **OSZCZĘDZASZ 10 ZŁ**

COLIN McRAE RALLY 3



94⁹⁰ PL

Najpopularniejszy symulator rajdów samochodowych doczekał się swojej trzeciej odsłony. Gra jest firmowana przez jednego z najlepszych kierowców rajdowych świata, samego Colina McRae. Na szczególną uwagę zasługuje dopracowana do najdrobniejszych szczegółów grafika. Aby jak najlepiej odwzorować wszystkie elementy wyścigu producent gry nawiązał współpracę z teamem fabrycznym Forda. Dzięki temu gracz ma niesamowite wrażenie bezpośredniego udziału w rajdzie! Wszystko to sprawia, że Colin McRae Rally 3 to niewątpliwie najlepszy symulator rajdów.

PREMIERA: MAJ 2003

Zamawiając przed premierą grę Colin McRae Rally 3 **otrzymasz GRATIS** grę TOCA w wersji OEM

ENTER THE MATRIX

119⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: MAJ 2003

Zamawiając przed premierą grę ENTER THE MATRIX **OSZCZĘDZASZ 10 ZŁ**

TOCA RACE DRIVER

94⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: KWIECIEŃ 2003

Zamawiając przed premierą grę TOCA Race Driver **otrzymasz GRATIS** grę KINGDOM UNDER FIRE PL

WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ

9⁹⁰	FALLOUT ANG OEM
9⁹⁰ PL	SACRIFICE
11⁹⁰ PL	TRAFFIC GIANT GOLD
11⁹⁰ PL	GIANTS
15⁹⁰ PL	ZAX
17⁹⁰ PL	BATTLE ISLE + ICUBATION
17⁹⁰ PL	ATLANTIS 2
19⁹⁰ PL	HEROES III + ARMAGEDDON
19⁹⁰ PL	BALDUR'S GATE
19⁹⁰ PL	PANZER ELITE

PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA

29⁹⁰ PL	MAJESTY OEM
29⁹⁰ PL	ROBIN HOOD
39⁹⁰ PL	WARLORDS BATTLECRY 2
39⁹⁰ PL	WIGGLES
39⁹⁰ PL	WIZARDRY 8
39⁹⁰ PL	RALLY TROPHY
39⁹⁰ PL	SEA DOGS
39⁹⁰ PL	ALIEN NATIONS 2
39⁹⁰ PL	CAPITALISM 2
39⁹⁰ PL	DISCIPLES 2

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysyłki już od 8,90 zł. (3 - 7 dni)
- Dostawa na drugi dzień roboczy 18,50 zł. (kurierem)
- Bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Oferujemy fachową obsługę i rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier. **Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74 E, 03-301, tel. (0-22) 519 69 69 fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów. Niektóre z prezentowanych okładek mogą się różnić od rzeczywistych.

Gorky Zero: Fabryka Niewolników

Rodzime Metropolis Software, twórca wydanego niedawno Archanioła, przypomina o sobie ponownie. Tym razem poprzez ogłoszenie planów stworzenia sequela (ściślej: prequela) Gorky 17 - popularnej gry taktycznej sprzed lat. Ten, zatytułowany Gorky Zero: Fabryka Niewolników, jednak odchodzi od rozwiązań poprzednika i będzie raczej czymś w rodzaju Metal Gear Solid czy Splinter Cell - a więc grą, w której nacisk położony został na to, by pozostawać w ukryciu, nie zaś - anihilowaniu wrogów brutalną siłą.

Gorky Zero: Fabryka Niewolników tworzony jest na bazie zmodyfikowanego engine'u Archanioła (pełne 3D gwarantowane), o spójność i atraktycyjność fabuły zaś dba Rafał Ziemkiewicz - popularny pisarz fantastyki, trzykrotny zdobywca "Zajdla" - najważniejszej nagrody polskiej s.f. Więcej o Fabryce Niewolników - wkrótce.

www.metropolis-software.com

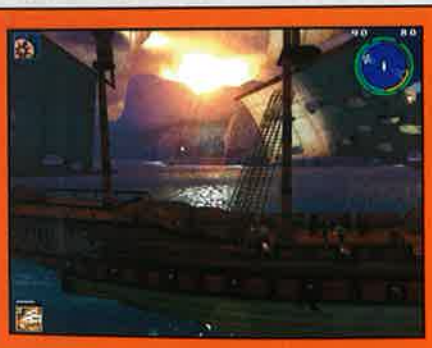
MechWarrior 5 - R.I.P.

Śmierć przed oficjalnym poczęciem - zdarzenie wcale nie tak niezwykłe, jak można by przypuszczać. Ten koniec przed początkiem spotyka rocznie tysiące projektów, zapewne z pożytkiem dla wszystkich zaangażowanych stron, w tym graczy. Ten jednak szczególny przypadek sprawia, że łzy cisną się do oczu. Jak bowiem zdradził jeden z wysoko postawionych pracowników FASA Interactive, projekt MechWarrior 5 został bezterminowo wstrzymany. Powodem tej niezwykłej w przypadku tak popularnej serii gier decyzji jest chwilowa niemożność sprostania oczekiwaniom graczy, co przejawiało się w słabnącym zainteresowaniu 'Mech Pakami i Mercenaries. "Piątka" pojawić się ma w chwili, gdy uda się im "wynaleźć ponownie" MechWarriora.

Ze słowami tymi kłóci się nieco powodzenie xboksowego MechAssaulta i zapowiedź kolejnych gier konsolowych. Wygląda na to, że fani 'Mechów zostali zaocznie skazani na Xboksa.

www.fasastudios.com

Sea Dogs II



Wiele wody zdążyło przepłynąć od czasu ostatniej naszej wizyty na siedemnastowiecznych Karaibach, w świecie Sea Dogs II. Wciąż też w miesiącach należy liczyć czas, jaki pozostał do daty premiery tego pirackiego Morrowinda autorstwa rosyjskiej Akelli i amerykańskiej Bethesda Software. Jak jednak wynika nawet z pobieżnej lektury listy „mamy na pokładzie" i przejrzenia obrazków z gry - nieodmiennie warto czekać na jesienną premierę. Do tego czasu - stopy wody pod kilem i oby bez spacerów po desce.

www.seadogs2.com

FLASH

Prince of Persia: The Sands of Time

Dawno, dawno temu, tak dawno, że pewnie wcale nieprawda - gracze pierwszych komputerów 16-bitowych - Amig i Atari ST, spędzali godziny, wcielając się w postać

perskiego księcia próbującego uwolnić cud niewiastę z łap obrzydliwego wezyra. Przygoda ta sprowadzała się w istocie do przemierzania labiryntów korytarzy najeżonych pułapkami w rodzaju ostrzy oraz kolców i... strażników. Pomimo tej względnej prostoty ludzie, którzy dziś zapewne wprowadzają w świat gier własne dzieci, bawili się przy Prince of Persia znakomicie. Co więcej - uzasadnione jest twierdzenie, że bez niego nie byłoby dzisiejszych platformerów. Wspominamy tamte czasy chwały dlatego, że Ubi Soft Montreal (twórcy Splinter Cell) przyznało się, iż w jego studiach powstaje sequel tamtej wyśmienitej gry (opuśćmy litościwie zasłonę milczenia na nieudolnego naśladowcę - Prince of Persia 3D). Ten, zatytułowany Prince of Persia: The Sands of Time, ponownie wcieli nas w postać Księcia Persji, w rękę włoży jatagan i pchnie lekko - widząc nasze zawahanie na widok kilometrów korytarzy. Niestety w chwili obecnej nie wiemy nic więcej ponad to, że na początku gry perski bohater uruchomi niebezpieczną klepsydrę czasu, a podczas przygody pomagać mu będzie "piękny, tajemniczy i najpewniej zdradliwy sprzymierzeniec".

www.ubisoft.com

Heroes 5 - jakie?

Jak informuje online'owe centrum fanów serii Heroes of Might & Magic - Celestial Heavens, twórca gry - New World Computing, potwierdził fakt, że wydany kilka tygodni temu drugi dodatek do HoMM4 - Winds of War, będzie ostatnim oficjalnym rozszerzeniem tej części tytułu. Jednocześnie ujawniono plan powrotu do korzeni serii w piątej części gry. Mówi się m.in. o usunięciu bohaterów z pola walki (!) i "rysowanej" grafice. Nie jest pewne, czy Heroes of Might & Magic V wydane zostanie przez 3DO.

www.3do.com

Age of Mythology i 1 min!

Duet developerski Ensemble Studios-Microsoft Game Studios ogłosił, że ostatnia gra

MoH: Pacific Assault

Ledwie zdążyliśmy się oswoić z dalekowschodnimi (ale nie pacyfistycznymi) konsolowymi planami serii Medal of Honor (przypominamy: dwa niezależne tytuły, front japoński, pierwszy z nich już na Gwiazdkę), gdy na stronie głównej gry pojawiły się pierwsze szczegóły dotyczące... pecetowych sequeli Allied Assault!

Medal of Honor Pacific Assault - tak bowiem brzmi tytuł pierwszego z pełnoprawnych sequeli MoHAA, przeniesie nas na front amerykańsko-japoński. Nasza przygoda rozpocznie się w dniu ataku Japończyków na Pearl Harbor prawdziwym trzęsieniem... pokładu zatopionego USS Arizona i następnie przebiegać będzie przez wszystkie ważniejsze punkty zapalne pierwszych dwóch lat wojny na Pacyfiku, w tym bitwy o Guadalcanal. W trakcie walk gracz dysponować ma wsparciem komputerowych towarzyszy broni lub po raz pierwszy w historii serii Medal of Honor - drugiego gracza w trybie cooperative! Medal of Honor: Pacific Assault tworzony jest na bazie zmodernizowanego engine'u Quake III, który teraz umożliwi wyświetlanie dużych przestrzeni pokrytych gęstą roślinnością i efektów cząsteczkowych w przypadku popularnych w czasie walk na tamtym froncie miotaczy ognia.

MoHPA zaistnieje na ekranach naszych monitorów już w styczniu przyszłego roku.

mohaa.ea.com

Prima Aprilis - uważaj, bo...

Bez zbędnych wstępów - doniesienia z poprzedniego numeru dotyczące nowego TIE Fightera i Outlaws od początku do końca zostały zmyślone przez niżej niepodpisanego. W ten sposób, prócz naturalnie oddania czci świętu łatwowiernych, wyraził on głęboki żal, że w czasach gdy większość twórców szuka inspiracji w zupełnie niezwykłych miejscach, potencjał tej klasy wciąż marnuje się niewykorzystany... Czytelników niezadowolonych z takiego obrotu sprawy uprasza się o słanie maili z pogróżkami, i bomb, bezpośrednio pod adres LucasArts.

www.lucasarts.com

ASUS V9900 Wybuchowa wydajność

GeForce FX 5800

www.asus.com

Seria GeForce 9900

V9900Ultra
- GeForce FX 5800Ultra
- 128MB DDR2
- AGP 8X
- VGA
- Wyjście TV
- DVI-I

V9900
- GeForce FX 5800
- 128MB DDR
- AGP 8X
- VGA
- Wyjście TV
- DVI-I

AGP 8X · DDR2 · DVD Playback · Dual VGA · TV-out · Fx Flow · Direct X 9 · Open GL 1.4

- Najwyższa światowa wydajność, precyzja i programowalność GPU - NVIDIA GeForce FX 5800Ultra/5800
- Nowy CineFX™ dostarcza niespotykanych dotąd efektów wizualnych
- 3-cia generacja Lightspeed Memory Architecture
- Najszybsza pamięć DDR2 oraz interfejs AGP 8X
- Pełne wsparcie dla DirectX 9.0 & OpenGL 1.4
- 3 X wydajniejsza geometria niż w GeForce4 Ti 4600
- Technologia nView multi-display - do połączeń z różnymi urządzeniami wyświetlania obrazu.

Pełnowartościowe oprogramowanie w pudełku: odtwarzacz ASUS DVD XP S/W oraz najnowsze gry 3D.

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Star Wars Galaxies później, ale SE

Nie powiem, że to było nie do przewidzenia. Mimo to jednak - to wciąż nic miłego, kiedy gra, na którą czekają tysiące ludzi, gra, której premiera porównywana jest do premiery Ultimy Online przed laty, opóźnia się o kolejne miesiące. A tak się właśnie dzieje ze Star Wars Galaxies: An Empire Divided - on-

line'owym role playing w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Nowa data premiery podana będzie w późniejszym terminie i zależeć będzie od wyników trzeciej fazy testów beta.

Niemal równocześnie z wieścią o odsunięciu w czasie daty premiery gry jej twórca - Sony Online Entertainment - poinformował, że w chwili gdy dane nam będzie w końcu rozpocząć nowe życie pod dwoma słońcami Tatooine, możliwe będzie nabycie drogą kupna limitowanej (75 tyś. kopii) edycji kolekcjonerskiej gry. Star Wars Galaxies: An Empire Divided Special Edition, prócz naturalnie krążków z grą, zawierać ma subskrypcję na jeden miesiąc gry, spinaną kołowo instrukcję, album ze szkicami z gry, figurkę kobiety-Zabraka (rasa Dartha Maula) i naszywkę na ubranie z logo gry.

Na dzień dzisiejszy nie jest znana cena zestawu.

www.starwarsgalaxies.com

Galleon

Dawno, dawno temu, kiedy byliśmy jeszcze młodzi i piękni, informowaliśmy o śmiałym pirackim projekcie twórców Tomb Raidera, Galleon: Islands of Mystery, bo tak zatytułowane było to action-adventure, szybko okazał się przeznaczony wyłącznie na konsole - początkowo Xboksa, wkrótce potem także GameCube'a. Dziś powracamy doń, by powiadomić wszem i wobec, że jego twórcy Cofounding Factor-Interplay rozważają powrót do wersji PC.

www.confounding-factor.com

Król powróci na PC!

Nie, nie myślę tu o Duke'u (niechodpoczywawpokoju). Myślę tu o (swobodnej) komputerowej adaptacji filmowego „Powrotu Króla" - ostatniej części filmowej trylogii „Władcy Pierścieni". Tym samym Electronic Arts, właściciel praw do tych tytułów, zamierza odzyskać serca miłośników J.R.R. Tolkiena i Petera Jacksona złamane w chwili zawieszenia prac nad pecetową wersją The Two Towers.

Więcej o Return of the King - zapewne po E3.

4HotA - pierwsze obrazki

4HotA, czyli Four Horsemen of the Apocalypse - ostatnia nadzieja ludz... 3DO na pokazanie światu, że stać ich na stworzenie gry nie tylko dokończonej, ale i dobrej, gościło na naszych łamach w ubiegłym numerze. Miesiąc jednak, jaki upłynął od tamtej chwili, wystarczył, by Abaddon - anioł nie-do-końca-upadły, przywódca grupy grzeszników i zarazem ostatnia nadzieja ludzkości na uniknięcie Apokalipsy - zmaterializował się na nowych screenshotach. Oto jeden z nich.

www.3do.com/4horsemen/

FLASH

serii Age of... Mythology - real-time strategy czerpiące pełnymi garściami z popularnych mitologii, znalazło uznanie u ponad miliona nabywców!

www.ageofmythology.com

Następny Fallout, następny Baldur's Gate!

Trio Vivendi-Interplay-Black Isle Studios poinformowało, że jeszcze przed końcem roku dane nam, graczom, będzie ujrzeć na własne oczy kontynuację dwóch kultowych gier - Fallouta i Baldur's Gate'a! Niestety obydwie - Baldur's Gate: Dark Alliance II i Fallout: Brotherhood of Steel pojawią się wyłącznie na konsole (PlayStation 2 i Xbox) i (nie)stety, jako gry akcji nie mają one zbyt wiele wspólnego z pecetowymi role-playing...

www.interplay.com

Hybrid

Debiutujące na rynku developerskim, istniejące jednak w świadomości zainteresowanych jako twórca technologii 3D Vulcan Software ujawniło plany stworzenia Hybrid - nadzwyczajnego przedstawiciela gatunku first person shooterów. Hybrid tworzone jest na bazie autorskiego Mother3D engine (technologia tworzona i rozbudowywana od czterech lat), które, zapewnić ma grze pewny start dzięki realistycznej grafice 3D. Zdaniem twórców, zachwyt nad oprawą graficzną będzie dopiero początkiem pień nad samą grą. W niej bowiem czekają nas całkowicie interaktywne światy poddane regułom fizycznym i ponoć zupełnie ludzkie AI. Niestety, o samej grze nic prócz tego, że należy do gatunku s.f. i rozpocznie się w chwili przebudzenia na atakowanym przez nieznaną siłę statku kosmicznym - nie wiemy.

www.vulcan.co.uk

Rayman 3 PL i Bartosz Wierzbięta

Firma LEM z wielką przyjemnością informuje, że tłumaczenia dialogów do polskiej wersji Rayman 3: Hoodlum Havoc podjął się Bartosz Wierzbięta, twórca niezapomnianych polskich wersji "Shreka" i "Asteriksa Misji Kleopatry". Jeśli wziąć pod uwagę jego dotychczasowe osiągnięcia, należy się spodziewać, że dialogi z gry zachwycą nas dowcipem i humorem, który zainteresuje nie tylko młodszych graczy.

Premiera polskiej wersji Rayman 3 planowana jest na kwiecień.

www.rayman.pl

Cold War

Czeskie Mindware (Bioware?) Studios zdecydowało się przypomnieć o Cold War, grze akcji w stylu Splinter Cella, zapowiedzianej na ubiegłorocznym ECTS i od tamtego czasu jakby nieistniejącej. A przecież historia życia Razora Kane'a - dziennikarza i eks-agenta CIA oraz jego podróży do Związku Radzieckiego w czasach wzmożonych napięć tytułowej Zimnej Wojny, jest bardzo interesująca.

Gra rozpoczyna się od wykrycia przez naszego obywatela Kane'a spisku mającego na celu zniszczenie reaktora w Czarnobylu. Wkrótce jednak dowie się on, że to tylko preludium w napisanej przez komunistów symfonii „Zatrzymanie Pierestrojki, wykorzenienie Głastnosti i oddanie władzy w ręce partyjnego betonu".

W zadaniu powstrzymania komunistów kluczową rolę odgrywa... skradanie się. Kane, podobnie jak jego kumpel po fachu, Sam Fisher, będzie zmuszony poruszać się bezszelestnie, kryć się za obiektami i w cieniach, otwierać zamki i wyłączać systemy alarmowe. Pomoże mu w tym stworzone przy użyciu autorskiej technologii N-Djinni i w dużym stopniu interaktywne otoczenie oraz szpiegowskie wyposażenie - noktowizory, czujniki bicia serca, superczułe mikrofony.

Żelazna kurtyna uchyli się pod koniec roku.

coldwar.mindwarestudios.com

Jefferson

pierwsze grafiki

Jefferson - ostatnia nadzieja Black Isle na nawiązanie równorzędnej walki z BioWare'em, czyli zarazem technologia wyciskająca ostatnie soki z obecnych generacji GPU i - jak się zdaje - pierwsza z gier wykorzystujących ją (następny, prosimy, Fallout 3!). I choć ta ostatnia wciąż nie została oficjalnie zapowiedziana, to na podstawie pierwszych szkiców z gry, wydaje się, że nazwa nieprzypadkowo wskazuje na drugą połowę XVIII wieku, kontynent Ameryki Północnej i magiczne Stany Zjednoczone.

Więcej na temat potencjału, jaki kryje Czarna Wyspa, zapewne dopiero na E3.

www.blackisle.com

No Man's Land

Już tylko dni dzielą nas od pierwszych walk w ramach No Man's Land - strategii czasu rzeczywistego, która pozwoli na kolonizowanie Ameryki jednej z sześciu grup etnicznych: Hiszpanów, Anglików, osadników, pierwszych Amerykanów, Indian leśnych i preriowych. W grze, dziele duetu Related Desings-CDV, dostępnych będzie 30 misji pogrupowanych w trzy kampanie rozciągające się na ponad 300 lat - od pierwszych białoskórych na kontynencie po ostatnich czerwonoskórych na wolności.

Więcej o Ziemi Niczyjej - wkrótce.

www.nomans-land.de

Tron 2.0 w sierpniu

Disney Interactive ogłosiło datę premiery Tron 2.0, first person shootera czerpiącego pełnymi garściami z klasycznego już filmu science fiction z 1982 roku – „Tron". Zgodnie z zapowiedzią walkę o kontrolę nad Tronem podejmiemy 26 sierpnia tego roku.

www.tron20.net

FLASH

Mortyr II

Rodzime Mirage Media poinformowało, że trwają prace nad sequelem Mortyra - ambitnego, choć niestety wyraźnie niedopracowanego first-person shootera. Firma obiecała także, że prócz tytułu niewiele wspólnego tytuł będzie mieć z tamtym pionierskim projektem, czyt. ma być zdolny do podjęcia walki z dowolnie wskazanym przedstawicielem gatunku. Przykłady - m.in. dynamiczne cienie, poprawne animacje, systemy cząsteczkowe do obsługi krwi i dymu oraz modne ostatnimi czasy trawy - zdają się potwierdzać to zapewnienie. Niemniej pozwolimy sobie na luksus i pozostaniemy sceptyczni, przynajmniej do chwili, gdy Mortyr II trafi w wersji finalnej na nasze biurka. Tymczasem zaś Mirage'owi życzymy powodzenia.

www.mirage.com.pl

Star Wars KotOR jesienią

Nie mamy dobrych wieści dla fanów Star Wars w ogóle i pierwszego starwarsowego role-playing - Knights of the Old Republic, w szczególe. Jak bowiem informuje twórcze duo - Bioware/Lucas-Arts, jego premiera na pewno nie odbędzie się wcześniej niż jesienią tego roku.

www.lucasarts.com/products/swkotor/

Enclave II

Szwedzkie Starbreeze Entertainment, twórca Enclave'a - gry w stylu Die By the Sword, ogłosił plany stworzenia jej sequela. Ten, zatytułowany po prostu Enclave II, pozwoli nam powrócić do świata Enklawy i Krain Zewnętrznych oraz ponownie wziąć udział w odwiecznej wojnie pomiędzy dobrem i złem. Nie będzie jednak zupełnie tak samo jak wcześniej. Tym razem w centrum zainteresowania zmagających się stron stanie legendarna Księga Światła - artefakt zdolny wskrzesić magię. W Enclave II możliwe będzie wcielenie się w 10 różnych postaci (także w trybie cooperative!), dysponujących usprawnionym systemem walki. Świat Enklawy składać się ma z 28 map (plus bonusowe) i oferować walczącym ok. 100 rodzajów broni. Więcej o Enclave i Enclave II - wkrótce.

www.starbreeze.com

REKLAMA

Już w sprzedaży!

KOLEJNA WIELKA GRA RPG!

Gothic II

Poznaj Gothic II, kontynuację doskonałej gry RPG. Tak jak w pierwszej części zachwyci Cię niesamowita swoboda rozgrywki, oraz żyjący własnym życiem świat, tym razem ponad trzykrotnie większy! Gothic II łączy najlepsze elementy słynnych trzech wielkich gier RPG, rozbudowaną fabułę (Morrowind), szybką akcję (Neverwinter Nights) oraz wysoką grywalność (Icewind Dale2). Czas rozpocząć kolejną przygodę w jednej z najlepszych gier RPG!

Polska wersja Gothic II to:

- 3 płyty CD z grą Gothic II,
- dodatkową płytę CD z materiałami o Gothic II,
- kupon pozwalający nabyć pierwszą część gry Gothic o 20 PLN taniej,
- obszerna instrukcja,
- polska, profesjonalna wersja językowa.

JoWooD www.cdprojekt.info CDPROJEKT

Etherlords II

obrazek

Nival Interactive, twórca Etherlords II, sequela popularnej strategii czasu rzeczywistego z elementami role-playing i... gier karcianych, ujawnił kolejne obrazki z gry.

www.etherlords.com

F1 Challenge 99-02

Symulacje bolidów Formuła One są coraz bliższe ideału i naprawdę trudno twórcom walczyć o laury najlepszego. Być może stąd właśnie wziął się pomysł Electronic Arts, by dać graczom szansę ścigania się nie w ramach jednego sezonu, lecz czterech! Idea stojąca za F1 Challenge 99-02 umożliwi śledzenie postępów w walce z mistrzami torów (czyt. Ferrari) - Michaelem Schumacherem, Rubenem Barichello, Miką Hakkinenem i in. W grze wykorzystującej licencję FIA pojawi się 14 stajni (łącznie 44 typy bolidów!), 34 kierowców i 17 torów odwzorowanych odpowiednio do każdego kolejnego sezonu 1999-2002, co oznacza, że znów możliwe będzie ściganie się na długim Hockenheim Ring. Więcej szczegółów - wkrótce.

www.easports.com

GATUNEK: FPS/AKCJA

gem

Na first person shootera osadzonego w świecie Warhammera 40 000 czekaliśmy przez całe swoje życie. Były wcześniej, owszem, tytuły zmieniające ekrany naszych monitorów w okno na świat Wiecznego Imperatora, jednak przy całym szacunku do Gwiezdnych Wraków, Ostatecznych Wyzwoleń i Bram Chaosu nie było jeszcze gry, w której powodzenie lub klęska misji zależały od jednostki i jej (czyt. twojej własnej) koordynacji oko-ręka. Słowem: było dużo strategii, a nie było akcji.

Fire Warrior

Ale będzie. Będzie już wkrótce. I będzie nią Fire Warrior, dzieło brytyjskiego Kuju Entertainment (m.in. Microsoft Train Simultator i wydany już na Xbox Lotus Challenge), tworzone z pełnym błogosławieństwem właścicieli uniwersum Warhammera 40K - Games Workshop. Wbrew powszechnym oczekiwaniom jednak (czemu, ach, czemu?!) protagonistą Fire Warriora nie będzie terminator ni librarian. W grze wcielimy się w rolę jednego z wojowników tau, jednej z młodszych armii WH40K - bardzo inteligentnych, silnie stechnicyzowanych sinoskórych obcych, słowem: trochę Azteków, a trochę jaszczurek. Celem gry jest ratunek ethereala (wodza-kapłana) imieniem Ko'vash, porwanego przez ludzi. Dla naszej, wchodzącej w skład ekspedycji ratunkowej jaszczurki - Kaisa - ratowanie Ko'vasha jest zarazem „próbą ognia", dzięki której pokona kolejny stopień kasty ognia - wojowników i obrońców innych tau. Nietrudno też zgadnąć, że prosta z pozoru misja przerodzi się w coś o znaczeniu dla całego świata Warhammera 40 000.

Akcja Fire Warriora toczyć się ma dokładnie 24 godziny, bez zbędnych, a nawet, zdaniem Kuju, niweczących nastrój przestojów. W tym czasie grupa ratunkowa Kaisa odwiedzi 17 poziomów (wśród nich jeden z okrętów wojennych Imperium - Enduring Blade), testując przy okazji swój zapał wojenny i zdolności na orkach, marines, głównie jednak mięsie armatnim zwanym Gwardią Imperialną. Przyjdzie im to tym łatwiej, że jako odbicie wrodzonych zdolności technicznych tej rasy w grze znajdzie się ok. 15 rodzajów broni (jak karabiny pulsacyjne, boltery, wyrzutnie rakiet i inne śmiercionośne paskudztwa). Warto jednak przy tym zauważyć, że - co ciekawe - Kais równocześnie będzie mógł przenosić jedynie dwie spośród nich. W interesujący sposób rozwiązany został przy tym problem amunicji i jej ewentualnego niedopasowania do określonych typów broni. Tau bowiem stworzyli (ani chybi na potrzeby gry komputerowej, gdyż w grze figurkowej nie ma o tym mowy) amunicję uniwersalną, komplementarną z każdą nową pukawką.

Dopełnieniem obiecującego trybu single player Fire Warriora będzie możliwość gier deathmatch i capture the flag w LAN-ie oraz Internecie do 8 graczy naraz. Miłym gestem ze strony twórców jest także obietnica, że w grach tych można będzie się wcielić w przeciwników z kampanii single player - a więc i orków, i gwardię, i... Legionistów Gwiazd - marines!

Próbę ognia jako Fire Warrior odbędziemy najpewniej jeszcze w tym roku.

Fire Warrior

Producent: Kuju Entertainment/THQ

512 kb/s

Neostrada Plus

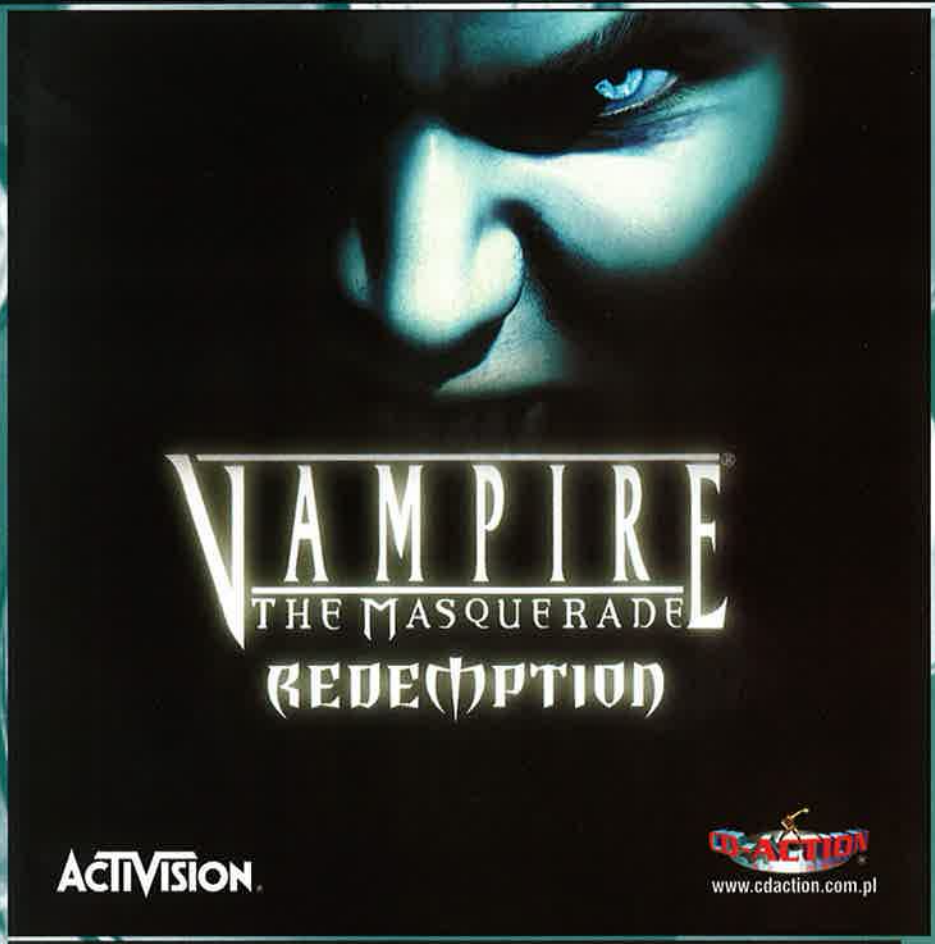
Neostrada Plus to błyskawiczny dostęp do Internetu. Już 50% Klientów TELEKOMUNIKACJI POLSKIEJ jest w zasięgu Neostrady Plus.

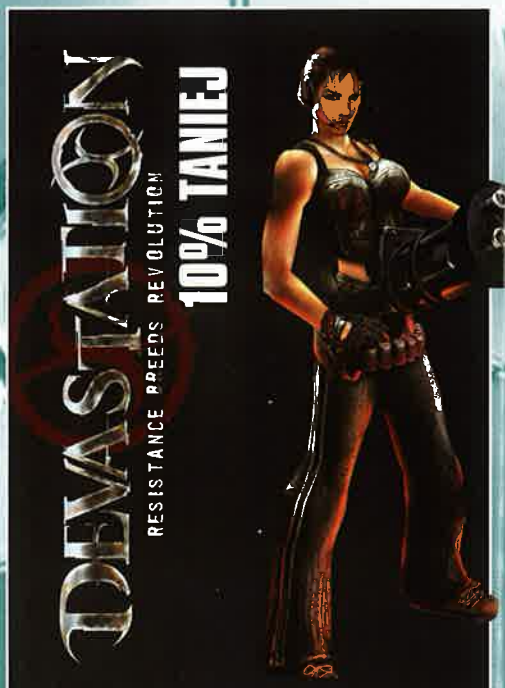
- *Przepustowość do 512 kb/s – prawie 10 x więcej od łączy standardowych*
- *Stały dostęp do Internetu o każdej porze dnia i nocy*
- *Koniec niespodzianek na rachunku – stała miesięczna opłata 191,53 zł z VAT*
- *Specjalny serwis multimedialny – www.neostrada.pl*
- *Dostęp do serwerów gier*
- *Sprawdź, czy jesteś w zasięgu Neostrady Plus. Zadzwoń pod numer 0-800 102 102.*

TELEKOMUNIKACJA POLSKA

nformacja i zamówienia 0-800 102 102 – 24 godziny na dobę

www.telekomunikacja.pl





W tym zdesperowanym świecie przemoc panuje na ulicach, a gigantyczne korporacje mają na użytku potężne i brutalne siły zbrojne. W mrokach przyszłości nieliczna grupa partyzantów szykuje się do walki - są uzbrojeni i dobrze wyszkoleni...

Potrzebują tylko przywódcy...

Przyjdź i spróbuj własnych sił - 10 maja w Galerii Mokotów w Warszawie, CD-Action wspólnie z firmą LEM organizuje **Wielki Sieciowy Turniej Devastation**.

Tylko dla czytelników CD-Action, którzy w dniu 10 maja zakupią grę Devastation... **10% rabat!**

KUPON RABATOWY DEVASTATION

upoważnia do zakupu Devastation PC/PL z 10% rabatem.

Listę sklepów, które honorowały będą kupon znajdziesz na stronach WWW: cdaction.com.pl oraz www.lem.com.pl

Imię i nazwisko .....

Adres .....

.....

e-mail .....

DEVASTATION RESISTANCE BREEDS REVOLUTION — rabat 10%

Udział w promocji jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych uczestnika w celach związanych z organizacją, przeprowadzeniem i rozstrzygnięciem promocji oraz w celach marketingowych i reklamowych.

Ubranko na miarę!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

MASTER OF ORION 3™

PODBIJ GALAKTYKĘ

2CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Gry Komputerowe: 6/6, Odznaczenie Gra Miesiąca
„Gwiezdna epopeja na monitorze komputera. Wciąga totalnie."

CD Action: 9/10, Odznaka Jakości
„Nie jest to gra na kilka godzin, a na długie miesiące. I za każdym razem inna."

GameStar: 90%

Świat Gier Komputerowych: 8/10
„Master of Orion jest jedną z najważniejszych gier strategicznych, jakie kiedykolwiek ukazały się na PC."

Click: 5-/6
„Gra ma gigantyczny potencjał grywalności i nawet przycinając w nią całymi miesiącami, nie powinieneś się szybko znudzić."

Action+: 4/5
„MoO3 potrafi zawładnąć wyobraźnią gracza, potrafi wciągnąć i zauroczyć."

Play: 8/10
„Można grać w nieskończoność."

Master of Orion 3 jest kontynuacją najsłynniejszej strategicznej sagi kosmicznej. Stając na czele jednej z szesnastu ras masz niepowtarzalną szansę podboju galaktyki. Budując imperium będziesz mógł z zupełną swobodą wybierać drogę rozwoju. Będziesz prowadził badania, wpływał na ekonomię i stosunki z innymi rasami. Ogromne możliwości działań dyplomatycznych pozwolą Ci na osiąganie celów drogą pokojową. Jeśli negocjacje zakończą się niepowodzeniem będziesz mógł wydać swoim wojskom rozkaz ataku. Przygotuj się na coś naprawdę wyjątkowego! Tylko Master of Orion 3 daje tak nieograniczoną swobodę działania i możliwość podboju całej galaktyki!

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. DirectX jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Microsoft Corporation w USA i innych krajach. Pentium jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Intel Corporation w USA i innych krajach. W grze wykorzystano Bink Video Technology. © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc. Wyprodukowane przez Quicksilver Software, Inc. GameSpy oraz znak „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GATUNEK: FPP/TPP

Abducted

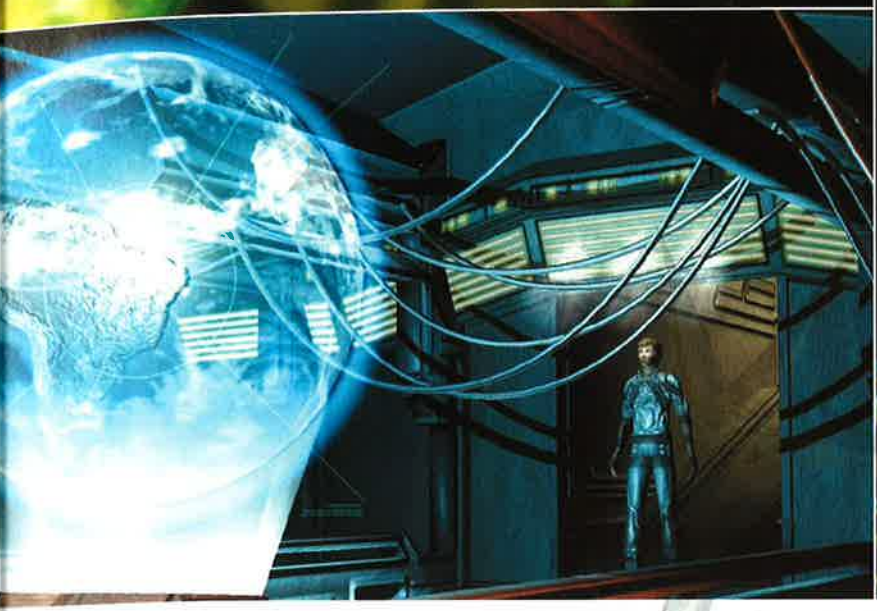
Mass

Budzisz się z bólem głowy w nieznanym pomieszczeniu. Nic nie pamiętasz, nie wiesz nawet - kim jesteś. Wszystko wokół zdaje się kręcić i rozmazywać - wygląda na to, że musiałeś tutaj leżeć nieprzytomny od dłuższego czasu. Okolica jest co najmniej dziwna, otoczenie wygląda nienaturalnie, a niepokój rośnie w miarę upływu kolejnych sekund, minut, godzin...

Gigantyczny statek Obcych. Porzucony wieki temu, ale bynajmniej nie pusty - oto, gdzie się znalazłeś. Niestety nie zabrakło też osobliwej flory. Czujesz, że coś cię nieustannie obserwuje. I dopóki masz tylko ciarki na plecach, wszystko jest OK. Problem rodzi się w momencie, gdy zaczyna się polowanie - na ciebie.

Contraband Entertainment ma na swoim koncie liczne konwersje macintoshowe, przerzucili z PC na „jabłuszka" m.in. tytuły, takie jak Sin, Icewind Dale czy Heavy Metal: FAKK 2. Tym razem jednak postanowili stworzyć coś własnego. Od ponad roku w słonecznej Kalifornii powstaje Abducted, mariaż survival action/adventure/horror (uff!) zamknięty w konwencji FPP/TPP. Inspiracje? Richard Cowgill, główny projektant, wspomina o słabości do Kubricka, Lyncha i braci Coenów. Cały zespół Contraband mocno sympatyzuje z science fiction, szczególnie w ujęciu filmowym. Stąd też w licznych wypowiedziach twórcy zarzekają się, że Abducted będzie niczym interaktywny film, przy tym „kinowy" aspekt rozgrywki potraktowany zostanie z całą powagą i poświęceniem. A pomysł? Od początku do końca inwencja twórców. Wróćmy zatem do pierwszych dwóch akapitów. Nie wyssałem tego z palca - właśnie tak zaczyna się Abducted. Motywacja głównego bohatera sprowadza się zatem do trzech zasadniczych punktów: Primo: przeżyć. Subtelne wzmianki o Silent Hillu i produkcjach Delphine Software nie powinny sugerować więcej jak tylko tyle, że Abducted na pewno będzie nosić znamiona gatunku survival. Niewiele wiadomo o potworach - mają być dziwne, przerażające i szalenie zróżnicowane. Jak dotąd ujawniono tylko dwie kreatury - Crawler, paskudną maszkarę z tendencją do poruszania się w większych grupach, oraz Angel - enigmatyczny, zjawiskowy byt emitujący światło i szkodliwe promieniowanie. Secundo: odkryć własną tożsamość. Bohater Abducted jest zwykłym człowiekiem. Żadnej sterydowej kreski - ot, zwyczajny facet w niezwyczajnej sytuacji. Niespodzianek i wyzwań Contraband obiecuje mnóstwo, co więcej - pojawi się element imaginacji: metodycznie ogarniające szaleństwo będzie jedną z największych trudności do pokonania. Gracz będzie zatem musiał walczyć nie tylko z przeciwnościami w świecie „obiektywnym", ale również z przenikającym go światem imaginacji, wstrząsanym pojawiającymi się niespodziewanie wspomnieniami z przeszłości, czasem zaskakującymi go we śnie i w nocnych koszmarach. Mamy zatem motyw w oryginalny sposób łączący pomysły z CoC: Dark Corners of the Earth i Psychotoxic - szaleństwo i chory świat wyobraźni, jedno skrupulatnie nakręcające to drugie. Autorzy gry zapewniają, że utkana w Abducted opowieść będzie głęboka, przemyślana i pełna niespodzianek, a poczucie bezpieczeństwa stanie się wyłącznie złudnym chwilowym komfortem... Tertio: uciec ze statku. Dokąd? Pytanie tyleż dobre, co pozbawione znaczenia, przynajmniej w świetle wyjawionych dotąd informacji o grze. Na dzień dzisiejszy łatwiej jest odpowiedzieć na pytanie - SKĄD tak naprawdę przyjdzie nam uciekać. Statek będzie ogromny, a kilometry ciemnych korytarzy miejscami przechodzić

W to zagramy już wkrótce!



będą w otwarte i tętniące życiem przestrzenie. Obcy ekosystem, obce żyjątka, rozległe krajobrazy - wszystko wewnątrz ponurej opuszczonej konstrukcji. Co ciekawe, ów relikt zapomnianej cywilizacji skrywać będzie również skrawek swojskiego, ziemskiego pleneru.

Jest jeszcze jedna kwestia, którą wypadałoby w tym miejscu poruszyć: problem liniowości fabuły. Abducted ma być opowieścią ciągłą, co niejako wyklucza całkowitą swobodę postępowania (ech... idea wciąż utopijna), nie zostaniemy jednak do końca pozbawieni wpływu na to, co się aktualnie dzieje - w niektórych momentach bowiem staniemy przed koniecznością podjęcia wyboru, a żadna decyzja nie pozostanie bez echa dla dalszego przebiegu rozgrywki.

Co wiemy o broni? Przede wszystkim Contraband stawia na jakość, pomysł i realistyczny kontekst. Nie będzie zatem potykania się o kolejne miotacze kisielu, nie będzie również klasycznego arsenału - wszystko ma być nowe i niezwykłe, każda broń będzie wymagać od gracza czasu, by poznać wszystkie jej funkcje i możliwości, czasem nawet rozgryźć sam sposób działania. Richard Cowgill wspomina też o latarce, którą widać na jednym z obrazków - jest to organiczna „muszla", a pochodzące z niej światło jest następstwem biochemicznych procesów zachodzących w jej wnętrzu. Latarka może być nawet żywa! Na koniec ku pokrzepieniu serc purystów - znajdzie się też coś dla miłośników futurystycznych broni stworzonych ludzką ręką.

Cóż jeszcze wiemy o tej niezwykłej produkcji? Widok z dwóch perspektyw - pierwszoosobowej i trzecioosobowej to rzekomo nie wszystko, w Abducted pojawi się również system kamer, dzięki któremu całość zyska na filmowości. Co więcej, na potrzeby gry stworzono zupełnie nowy engine. Na pytanie „dlaczego nie zdecydowaliście się zakupić licencji na już istniejącą technologię", Joe Reidel odpowiada „licencji od kogo? Nikt na dzień dzisiejszy nie ma engine`u, który mógłby konkurować z silnikiem Abducted. (No, może id)". Prace nad zapleczem technologicznym najnowszej produkcji Contraband prowadzone były równolegle z pracami nad fabułą gry, dzięki czemu oba elementy mają się doskonale uzupełniać - na użytek świata, jaki chcieli powołać do życia Bill Heineman i Richard Cowgill, trzeba było rozwiązań nowych i specyficznych. I opłaciło się, można bowiem z czystym sumieniem stwierdzić, że Contraband Entertainment dysponuje technologią, jaka może zrobić rozkoszne kuku ludziom z id Software - przekonanym, że przez najbliższe dwa lata będą na absolutnym topie. Cieniowanie i oświetlenie generowane w czasie rzeczywistym, pixel shading, połyskliwe światła, zaawansowany bumpmapping (jak zaawansowany, widać na powiększonych obrazkach - engine wymaga jeszcze poprawek, ale na dzień dzisiejszy wygląda to znakomicie). Doskonale zdaje się podsumowywać to jedna z wypowiedzi Richarda Cowgilla: "otóż Abducted ukazać się ma kilka miesięcy po premierze Doom 3, więc gracze zdążą przez ten czas podrasować własny sprzęt - a tego team z Kalifornii obiecuje nie przepuścić". Warto przy tym zaznaczyć, że na dzień dzisiejszy Contraband na sprzęcie wyposażonym w GeForce 3 osiąga płynność rzędu 30 fps (prace nad grą zbliżają się powoli do półmetka) i podkreśla, że z GF4 lub Radeonem 9700 można uzyskać jeszcze lepszą płynność, w wyższych rozdzielczościach. Odsyłam do obrazków - jeśli Contraband nie kłamie, wkrótce Bill Heineman kupi sobie Ferrari.

Trybu multiplayer niestety nie będzie - podobnie jak id, Contraband koncentruje się na pojedynczym graczu. Wydaje się również, że koncepcja gry wyklucza niejako sama z siebie zabawę wieloosobową. Nie zabraknie za to portów konsolowych - mówi się coś o PS2 i GameCube'ie, a wersja xboxowa (i macintoshowa!) powstaje równolegle z wersją PC. W płaszczyźnie dźwiękowej potraktowanie tematu będzie równie poważne - Abducted spowije się wzniosłym całunem muzyki orkiestralnej. Ślicznie, nic tak nie współgra jak space s.f. i pełne namiętnego patosu smyczki!

O wydawcy nie wiadomo na razie nic prócz tego, że pierwsze reakcje potencjalnych kandydatów są bardzo pozytywne. Nie ma jednak pośpiechu, Abducted bowiem ukaże się nie prędzej jak w pierwszej połowie roku 2004. Wciąż jest jeszcze mnóstwo do zrobienia - wycyzelowanie szczegółów otoczenia, wygenerowanie kolejnych terabajtów właściwej treści, poprawienie realizmu (osobliwe, jak daleko sięga to nasze „zawieszenie niewiary"...) i dopracowanie engine`u. Jedno wiem na pewno - Abducted wstrząśnie naszym zblazowanym rynkiem, nawet jeśli sztuka wyjdzie tylko w połowie. Czekam i tęsknię. CDA

Abducted
Producent: Contraband Entertainment

GATUNEK: MMORPG

Darkfall Online

konrador

Gry MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), jednocześnie z upowszechnieniem się Internetu, zaczynają wyrastać jak przysłowiowe grzyby po deszczu. Umożliwiają one spotykanie się w wirtualnym świecie tysiącom osób z całego świata naraz i zachęcają do zawierania nowych znajomości, rywalizacji, a przede wszystkim bawią, co potwierdza ich stale rosnąca popularność.

W większości tych gier powielany jest niestety ten sam wyświechtany schemat - mozolne zdobywanie doświadczenia i zabijanie setek podobnych, słabo zaprogramowanych potworów. Możliwe, że już niebawem od tej monotonii wybawi nas norweska grupa Razorwax, która pełną parą pracuje nad innowacyjną grą Darkfall Online.

Na pierwszy rzut oka tytuł ten niczym nie rożni się od większości dostępnych na rynku MMORPG-ów – świat fantasy, smoki, elfy, zamki, rycerze i magia. Gdy jednak przyjrzymy się mu bliżej, okazuje się, że różnic jest wiele.

Twórcy Darkfall odstąpili od znanego wszystkim aż za dobrze rozwoju postaci przez zdobywanie kolejnych poziomów doświadczenia, jakie znamy np. z Everquesta czy Diablo. Poszczególne umiejętności, których - według zapowiedzi - w grze znajdzie się ok. 500, będziemy mogli ćwiczyć, po prostu ich używając. Dziergasz skarpety? Urośnie tailoring. Wykuwasz broń? Wzrośnie blacksmithing. W miarę wzrostu umiejętności będziemy mogli tworzyć coraz bardziej skomplikowane przedmioty. Bardzo możliwe jest też to, że po wyuczeniu się danej umiejętności będziemy mogli pomagać w nauczeniu się jej nowym graczom. Podobnie będzie wyglądało podnoszenie statystyk, m.in. siły, szybkości, inteligencji - będą one rosły wtedy, gdy użyjemy umiejętności z nimi związanych.

Taki system daje nieograniczone możliwości podczas tworzenia postaci - w grze nie wybiera się z góry określonych i tym samym w pewien sposób ograniczonych klas. Gracz może zarazem zostać magiem i świetnym kucharzem. Dzięki takim rozwiązaniom poczujemy, że gramy w grę RPG i naprawdę będziemy mogli stworzyć własną, żyjącą w świecie gry postać - dokładnie taką, jaką sobie wymarzyliśmy. Taka mnogość dostępnych umiejętności pozwoli na całkowite pominięcie elementu walki z potworami czy innymi graczami. Całe nasze wirtualne życie będziemy mogli spędzić – jeśli tego chcemy - w mieście, wykuwając broń i zbroje dla wojowników, uprawiając

W to zagramy już wkrótce!

Darkfall Online
Producent: Razorwax

magiczne zioła tak potrzebne magom i alchemikom czy przewożąc rożnego rodzaju towary z miasta do miasta.

Następna ciekawostka to możliwość zrobienia czegoś (niemal) z niczego. Skóry potrzebne do wytwarzania odzienia zdobędziemy, zabijając np. jelenia, aby zrobić trochę strzał - wystarczy kawałek drzewa, pióra z upolowanego ptaszyska i np. kamienny grot, z zebranych ziół i kwiatów sporządzimy magiczną miksturę, a z zębów rekina i krwi straszliwego smoka - magiczny naszyjnik. Przykłady takie można by mnożyć w nieskończoność. Nie trzeba chyba nawet wspominać, jak dużo będzie w tej grze rodzajów broni, zbroi czy ubrań.

Świat Darkfall Online będzie niezwykle szczegółowy - ma on sprawiać wrażenie żywego. I tak, po lasach i łąkach będą biegać rożnego rodzaju zwierzaki, na które także będziemy mogli zapolować, na drzewach będą siedziały rozśpiewane ptaki, a wśród powiewającej na wietrze trawy znajdziemy rożne gatunki kwiatów. Szkoda, że czegoś takiego w grach z gatunku RPG nie widzimy częściej.

Autorzy zapowiadają opcję budowania własnych domów, a co za tym idzie - także wiosek, miast... Każdy gracz będzie mógł w prosty sposób zakupić lub zebrać potrzebne do budowy materiały i postawić chatkę w wybranym przez siebie zakątku świata. Stawianie domów i innych zabudowań ma być tak proste jak składanie klocków Lego - całość ułożymy z przygotowanych wcześniej części.

Gra nie kończy się na eksploracji kawałka wirtualnej ziemi. Nowością będzie budowa statków, które pozwolą na podróżowanie po morzach i odkrywanie wielu dzikich wysepek, jakich nikt przed nami nie odwiedził. Mało tego, będziemy mogli dać nura pod wodę i popływać pod powierzchnią w poszukiwaniu rzadkich gatunków ryb czy pereł. I jak przystało na cRPG - w Darkfall znajdzie się sporo ciemnych podziemi zamieszkanych przez potwory. Dla każdego coś miłego!

W tak rozbudowanej grze nie może zabraknąć kilku ciekawych ras do wyboru. Mahirimowie to prymitywne ogromne i wojownicze stworzenia, które mimo wyprostowanej postawy bardziej przypominają dzikie zwierzęta niż ludzi. Orków chyba nie muszę nikomu bliżej przedstawiać. Mirdainowie to starożytna rasa z wyglądu przypominająca elfy - żyje w lesie, a domy umieszcza zazwyczaj wysoko w koronach drzew. Alfarowie z wyglądu przypominają krzyżówkę elfa z nietoperzem i tak, jakby się postarali o to, by znienawidził ich każdy mieszkaniec świata Darkfall. Poza tym są dalekimi kuzynami Mirdainow, ale wybrali życie pod ziemią - na powierzchnię wychodzą tylko w świetle księżyca. Krasnoludy, którzy także żyją pod ziemią, są już bardziej przyjaźnie nastawieni do świata niż poprzednia rasa - upodobali sobie kowalstwo i są w tym, co robią, najlepsi. Ostatni jest człowiek.

Nie będę spekulował na temat grafiki - autorzy gry jak zwykle zapowiadają, że będzie się ona prezentować nadzwyczaj pięknie, a do gry wystarczy już dziadek GeForce 256. Jak z tym będzie naprawdę - okaże się za jakiś czas. Na razie jej jakość ocenicie samodzielnie, oglądając obrazki z bardzo wczesnej wersji gry. Tyle już napisałem, a nie wspomniałem o fabule, którą - prawdę powiedziawszy - nie jest nie najważniejszą sprawą w grach MMORPG.

Razorwax stara się przygotować potrzebne fundamenty do stworzenia każdemu graczowi własnej historii – czyli ogromny świat gry. Resztę, czyli fabułę, tworzymy samodzielnie, po prostu grając, stawiając ogromne gildie, poznając nowych ludzi. W grze chodzi o coś więcej niż rozwiązywanie z góry ustalonych i za każdym razem tak samo wyglądających questów, chodzi o konflikt pomiędzy poszczególnymi rasami (który notabene nie został jeszcze dokładnie opisany przez Razorwax), pomiędzy graczami, o walkę o surowce i teren. Cała gra będzie się. głównie opierać na tym, co gracze postanowią uczynić z własną postacią..

Razorwax ma ogromną szansę na to, by wnieść powiew świeżości do gatunku gier MMORPG - oby się tylko panowie developerzy nie zachłysnęli i nie przerwali roboty w połowie, bo ukończenie prac nad grą z taka ilością szczegółów nie jest łatwe. Miejmy nadzieję, że uda im się to jak najszybciej. Na razie jednak data premiery nie jest jeszcze znana.

3 NOWE TYTUŁY, KAŻDY ZA JEDYNE 9,99 ZŁ

Tanie Granie

JUŻ W SPRZEDAŻY. SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI.

W serii ukazały się również: TOCA Race Driver • Iron Strategy • The Settlers 1 • Jekyll & Hyde • Tzar • Extreme Assault
Corsairs • Original War • Incubation • Heroes of Might and Magic I i II • Zax • Hellboy • Dracula: Zmartwychwstanie • Pompeje • MDK

ENTER MATRIX

Campari

GATUNEK: AKCJA/TPP

Najpierw film odnosi spory sukces komercyjny. Następnie ukazuje się na DVD i jako pierwszy w historii przekracza magiczną barierę miliona sprzedanych egzemplarzy. Wytwórnia zaczyna rozważać wydanie sequela. By jeszcze lepiej rozreklamować nowy produkt, odsprzedaje – za odpowiednią cenę - prawa do posługiwania się tytułem producentom chipsów, napojów, piórników, jajek, bananów, a także gier komputerowych.

W przypadku gier trzeba być szczególnie uczulonym. Stanowią najlepsze pole do popisu dla naciągaczy, choćby ze względu na średni wiek przeciętnego odbiorcy klienta – patrz obie części Harry Pottera (jakość mocno średnia, sprzedaż wymarzona w zasadzie tylko dzięki młodym potteromaniakom).

To nie jest gra o filmie...

Warner Bros. dokonało trafnego wyboru, udostępniając prawa do gry komputerowej opartej na świecie Matrixa firmie Shiny Entertainment. Szanse na to, że Enter the Matrix okaże się niewypałem są bliskie zeru, bowiem Shiny ma na koncie giganty, takie jak m.in. MDK, Earthworm Jim, Messiah oraz Sacrifice. Szczerze wątpię, aby programiści Shiny zmienili nagle taktykę i zaczęli wydawać podrzędne gierki-reklamówki. Wręcz przeciwnie. Oczekiwania co do Enter the Matrix już teraz są przeogromne i jeżeli firma wyjdzie z próby zwycięsko, zgarnie główną nagrodę na rynku wydawniczym w 2003 roku – uznanie fanów Matrixa, duże pieniądze i prestiż. Brzmi kusząco...

Zacznijmy jednak od wyjaśnienia „co autor miał na myśli w śródtytule". Enter the Matrix będzie miało tyle wspólnego z filmem, co Wojewódzki z muzyką. Gra ma być tylko (i aż) uzupełnieniem fabuły „The Matrix Reloaded". Oczywiście uzupełnieniem kosmetycznym, w którym dopowiedziano parę wątków, ale w skali historii znaczących niewiele. Posłużenie się alternatywną opowieścią w Enter the Matrix wypłynęło pewnie z dwóch przyczyn: Warner Bros. nie chciało się zgodzić na wykorzystanie w grze fabuły filmu (wyobrażacie sobie przeciek bety na 2 miesiące przed premierą kinową?) lub uznało, że ww. uzupełnienie będzie nie lada atrakcją dla prawdziwych maniaków, którzy w Matrixie siedzą pół życia – w poszukiwaniu ekskluzywnych, rzadko spotykanych materiałów.

W grze skupiono się na dwóch postaciach z filmu: Niobe (Jada Pinkett-Smith) oraz Ghost (Anthony Wong). A dokładniej, przedstawi kilka nieznanych faktów z przeszłości obojga. Spójność obu historii zagwarantują sami bracia Wachowscy – autorzy scenariusza Enter the Matrix. Jak przyznał Joel Silver (producent Reloaded) na jednym z pokazów prasowych „zamierzamy wprowadzić zupełnie nowy sposób opowiadania historii" (film + gra + Animatrix = zamknięta całość). Czy widzom zechce się sięgnąć po grę komputerową tylko po to, aby sprawdzić, gdzie urodził się jeden z bohaterów filmu lub kiedy nauczył się dobrze kopać - dowie-

my się w maju. Przyznam, że jestem ciekaw, czy lud połknie strategię Warner Bros. i czy przyjmie się ona na dłużej - także u konkurencji.

Hung Fu Fightin'

Fabuła fabułą, ale co sprawi, że Enter the Matrix przykuje do monitora? To nie te czasy, by grę popychała do przodu sama historia. Chciałoby się napisać: współczesny gracz jest bardziej wymagający i żąda czegoś więcej. Otóż, wręcz przeciwnie. Żąda opcji minimum, czyli możliwie najwięcej akcji i nowatorskich efektów przy jednoczesnym ograniczeniu wątków. W Max Paynie niezwykłą radość sprawiało nam fruwanie á la – nomen omen – Matrix. W Enter the Matrix mają się wyróżniać sceny walk kung-fu, zaaranżowane przez tę samą osobę, która pracowała przy „The Matrix Reloaded" - Yuena Wo Pinga. Własne dwanaście groszy dorzucili tu bracia Wachowscy, czuwający nad Enterem od początku do końca. Nie zdziwcie się, jeśli po powrocie z kina (z pudłem popcornu pod pachą) siądziecie do komputera, włączycie Enter... i niespodziewanie znów poczujecie się jak w kinie.

Walki zostaną opracowane w perspektywie trzecioosobowej, czyli TPP. Na bohaterów przypadnie mnóstwo odmiennych technik i możliwych do wykonania ruchów, przy czym większość z nich nasza postać wykona po naciśnięciu kombinacji klawiszy – nieco skomplikowanych, niemniej wprawa powinna przyjść z czasem. Lepsze przecież jednoczesne naciskanie trzech klawiszy, odpowiedzialnych za daną sekwencję ciosów - niż ośmiu osobno. Jeśliby wnioskować po obrazkach, podczas walk kamera będzie lekko zwalniać i zmieniać ujęcia na bardziej filmowe (czytaj efekciarskie). I jeszcze jedno. Bicia nie zabraknie. Gra ma być utrzymana w horrendalnie szybkim tempie i obfitować w pojedynki z coraz zdolniejszymi przeciwnikami. Wielbiciele łamania palców usatysfakcjonowani?

FOCUS - poznać i zrozumieć grę

Wcześniej wspomniałem o bullet time'ie z Max Payne'a jako głównej atrakcji tamtej gry. Zapewne asekuracyjnie, aby mieć dodatkowego asa w rękawie, Shiny rozważyło ewentualność wprowadzenia do Enter the Matrix rozwiązania właśnia á la bullet time, nazwanego tu focus (z angielskiego skupienie uwagi). Focus umożliwi przeniesienie wszelkich karkołomnych akrobacji z „Reloaded" do Entera. A jak to będzie wyglądało w praktyce? Obok wskaźnika zdrowia znajdzie się również wskaźnik focus. Nie wiadomo jeszcze, jak będzie uzupełniany - w rachubę wchodzą dwa rozwiązania: czasowa regeneracja i zbieranie specjalnych apteczek. Po włączeniu omawianej opcji zwolnimy (na kilka sekund) czas. Kiedy wrogowie wpadną w ślimacze tempo, my zaaplikujemy naszej postaci garść ruchów, np. skok w bok, cztery salta albo gwiazdę, jednocześnie ostrzeliwując opryszków. Innymi słowy, focus to odpowiednik bullet time'u, lecz bardziej rozbudowany i pozwalający osiągać przyzwoite rezultaty (wrogowie plackiem na ziemi) tylko osobom z dobrym refleksem.

Poza tym refleks przyda się za sterami rozmaitych pojazdów – zarówno zwykłych samochodów, jak i dziwnie wyglądających samolotów bojowych. Szczególnie emocjonujące powinny być pościgi z udziałem policji, toczone z zawrotnymi prędkościami i użyciem broni (Niobe przy kierownicy, Ghost przy oknie z dwoma uzi). Notabene sekwencje z samolotami przypominają poczciwego Descenta, nieobecnego na rynku ładnych parę lat.

Maj_trix

Enter the Matrix pojawi się za granicą około 15 maja, równolegle z „The Matrix Reloaded". U nas najprawdopodobniej z niewielkim opóźnieniem (mowa o wersji legalnej). Jeśli gra okaże się totalną klapą i skompromituje Shiny, już na zawsze stracę (tylko ja?) zaufanie do duetu film-gra komputerowa, tak nieumiejętnie reprezentowanego w ciągu ostatnich lat przez rozmaite magiczne tytuły.

Shiny - zabłyśnij!

Enter the Matrix
Producent: Shiny Entertainment

Krótka charakterystyka głównych bohaterów Enter the Matrix.

Ghost
Prawdziwy wojownik, który „urodził się w hełmie". Dla niego każda broń to unikatowe dzieło sztuki, poezja i cymes. Pasuje do nich jak garnek do Makłowicza, muszka do Korwina, Mercedes do Benza, a CD do Action. Ghost nie jest jednak kolejnym bezmyślnym osiłkiem. W co drugiej misji uratuje nas jego intuicja i drobne podpowiedzi. To dobry duch zespołu, odpowiadający rangą sławnej Trinity. Jak przyjdzie co do czego, zarzuca dobre maniery i chwyta za ulubione zabawki.

Niobe
Rangą odpowiada Morpheusowi, zaś umiejętnościom pilotowania samolotów Żwirce i Wigurze. Surowa pani kapitan, niezastąpiony pilot najszybszego poduszkowca w całej flocie. Gdy trzeba wykonać najbardziej wymyślne akrobacje poduszkowcem i przy okazji strącić kilka pojazdów nieprzyjaciela, bez wahania zgłasza się na ochotnika. Typowa babachłop, a do tego wcielony diabeł (inny przedstawiciel gatunku: Jan Maria Rokita).

Sparks
Jeden z „cichych" bohaterów misji. Cały czas w kontakcie z Ghostem i Niobe. Wnikliwy obserwator, świetny strateg i haker. Bez niego połowa zadań skończyłaby się dla czołowego duetu wpadką. Rzadko bierze udział w strzelaninach lub bijatykach - woli pozostawać na uboczu i spokojnie instruować Ghosta i Niobe (tzn. wspierać duchowo).

GATUNEK: STRATEGIA

Ghost Master

CormaC

Jeśli ktoś ma dosyć wcielania się w rolę do obrzydliwości szlachetnych zbawców świata - nie ma lekko. Na palcach mógłbym policzyć znane mi tytuły gier, które umożliwiają odwrócenie tego stanu rzeczy - i gnębienie ludzi. W Ghost Masterze może nie wywołamy apokalipsy, ale będziemy mieli okazję sprawić, by ludzie wrzeszczeli i biegali w panice.

Ghost Master to gra z pogranicza kilku gatunków, łącząca elementy znane z The Sims i Dungeon Keepera. Gracz wcieli się w niej w młodego władcę duchów, który – ledwie zrobiwszy licencję na straszenie - wysłany zostaje z zaświatów do miasteczka Gravenville, z poleceniem wyjaśnienia dziwnych zdarzeń mających tam miejsce. Na początku w świecie śmiertelników towarzyszy mu niewielka świta zjaw, jednak wraz z rozwojem akcji i wzrostem doświadczenia naszego świeżo upieczonego „straszaka" - kompanów będzie nam przybywać.

Fabuła gry poprowadzi gracza przez 30 scenariuszy umiejscowionych w 16 różnych lokacjach, takich jak zakład dla obłąkanych, wrak ukryty w morskiej otchłani, cmentarz, kino czy klasyczna nawiedzona posiadłość (jakże mogłoby jej zabraknąć?). Cele będą bardzo zróżnicowane – wystraszenie (i pogonienie) z domu studentów, rozwikłanie zagadki kryminalnej i tym samym uwolnienie ze świata żywych ducha zamordowanego czy też wyrwanie się z pętli czasowej wywołanej przez potężnego ducha cyklicznie restartującego scenariusz (ewidentny pastisz „Dnia Świstaka").

Przed każdym etapem będziemy musieli dobrać sobie odpowiedni zastęp duchów, na co, jak nietrudno się domyślić, nałożone zostały pewne ograniczenia. Czynnikiem hamującym poczynania gracza będzie ektoplazma niezbędna do straszenia - i właśnie poprzez straszenie pozyskiwana. Każdy duch zużywać będzie określoną jej ilość i to jej początkowy stan determinować będzie to, kogo zabierzemy na akcję nawiedzania. W sumie podczas gry zaznajomimy się z 50 rodzajami duchów. Od zbytniego rozpanoszenia się po okolicy zjawy powstrzymywać będą (a przynajmniej spróbują powstrzymać) księża, egzorcyści, spece od zjawisk paranormalnych i profesjonalni pogromcy duchów.

Straszyć będziemy w otoczeniu przypominającym nieco The Sims – tyle, że nie dwuwymiarowym i izometrycznym, a w pełnym 3D (jak w The Partners) podzielonym na obszary. Zanim będziemy mogli wykorzystać ducha w scenariuszu, będziemy musieli „przywiązać" go do czegoś lub kogoś w danej lokacji. Np. przywiązanie psotnego gremlina do zmywarki do naczyń spowoduje powstanie zakłóceń elektrycznych, natomiast poltergeist nawiedzający dziecko będzie źródłem zakłóceń telekinetycznych.

Misje wykonywane będą w świecie żyjącym własnym życiem i zamieszkanym przez ludzi, za których zachowania odpowiedzialny ma być niezwykle - ponoć - zaawansowany system sztucznej inteligencji. Mieszkańcy Gravenville będą zajmować się sobą – chodzić do pracy, przyrządzać posiłki, kłócić się z teściowymi i oglądać telewizję – jednym słowem, mają być w pełni naturalni, a poszczególni z całej setki mają być niepowtarzalni. Ich zachowanie podczas kontaktu ze zjawiskami paranormalnymi ma być całkowicie nieprzewidywalne i zależne od szeregu czynników, nie zaś opisane prostym skryptem.

Jak widać, wszystko nie jest tu skupione wokół gracza - scenariusze toczyć się mają na skrupulatnie przygotowanym tle, a rozwój wydarzeń za każdym razem może być inny, jako że gra ma nie być liniowa. Oprócz zadania głównego, w każdym scenariuszu będzie możliwość wykonania szeregu pomniejszych. A te często polegać będą na zapewnieniu błąkającym się po okolicy duchom spokojnego spoczynku – np. poprzez rozwiązanie zagadki czy dokończenie ich ziemskich spraw niepozwalających im odejść z tego świata. W jednym ze scenariuszy, dla przykładu, mamy odprawić w zaświaty ducha zamordowanego właściciela posesji. Akcja rozpoczyna się w momencie odczytywania testamentu ofiary, który daje pierwsze wskazówki i poszlaki jej zabójstwa. Narzędzie zbrodni też nietrudno odnaleźć, ale potem trzeba znaleźć sposób zwrócenia na nie uwagi któregoś z domowników i to najlepiej tak, by ten nie spanikował i nie ściągnął nam na kark grupy łowców duchów. Gra zawierać ma sporą dawkę „kombinatorskich" elementów znanych z przygodówek.

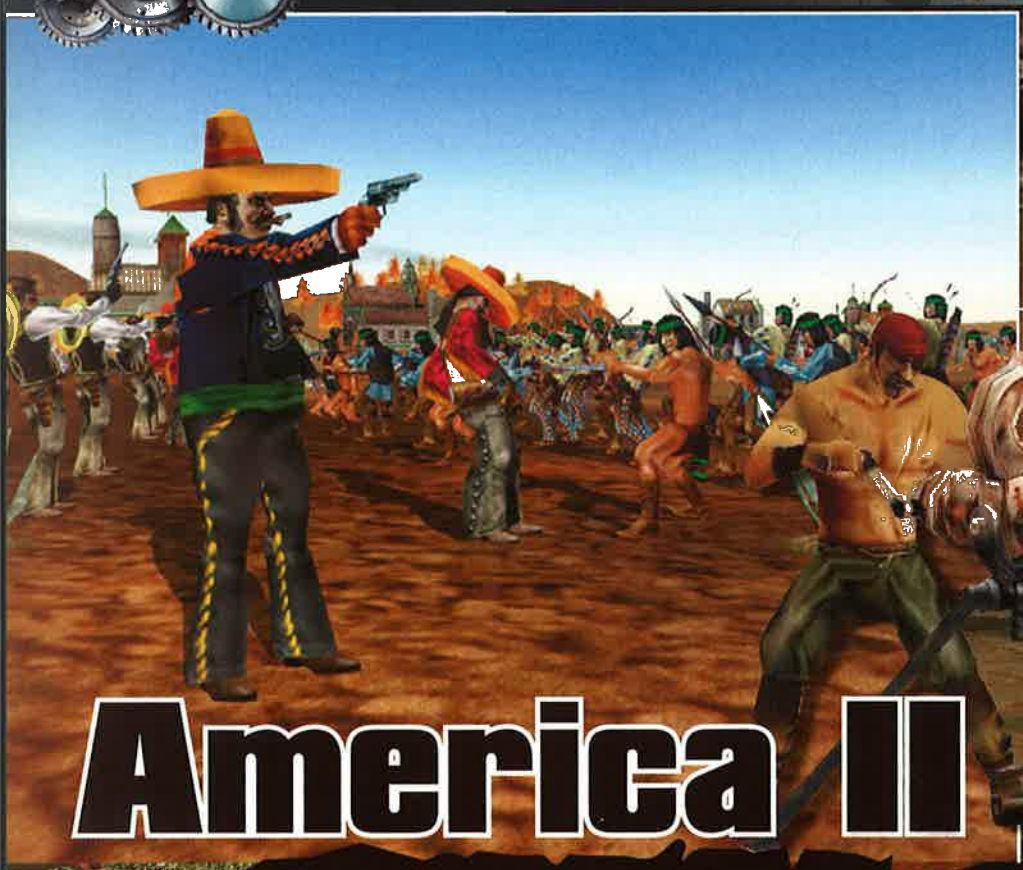
W to zagramy już wkrótce!

Wspomniałem już o ektoplazmie - odpowiednie zarządzanie nią ma być jedną ze składowych sukcesu gry. Jej maksymalny poziom zależny jest od wiary mieszkańców lokacji w duchy, na który to poziom mamy, rzecz jasna, wpływ. Niektórzy bardziej sceptycznie nastawieni do świata ludkowie są odporni na wycie w kominie i biegające krzesła, inni szybko uciekają z wrzaskiem z takiego miejsca, na stałe podnosząc ilość plazmy. Ta ostatnia pełni w grze niejako funkcję waluty – „płacimy" nią duchom przyzywanym z zaświatów. Jako władca duchów możesz też wykorzystywać plazmę do wywoływania różnych niecodziennych zjawisk takich jak deszcz w sypialni. Im dalej w las, tym więcej ludzi do straszenia, a więc i pokłady potencjalnej plazmy rosną i udostępniają coraz bardziej zaskakujące sztuczki. Plazma będzie siłą napędową wszystkiego, co robimy - więc trzeba będzie nieprzerwanie mieć na nią oko, tak samo jak na poziom wiary w duchy, który może spadać po interwencjach egzorcystów czy łowców duchów.

Po obejrzeniu obrazków, szkiców koncepcyjnych i renderów lokacji wnioskuję, iż gra będzie bardzo efektowna wizualnie. Niektóre lokacje, takie jak gotycka posiadłość czy zakład dla obłąkanych, spokojnie mogłyby wpasować się sugestywnym klimatem w dowolną „poważną" grę z gatunku horroru (Ghost Master to pastisz w konwencji kreskówkowej). Tak na marginesie, nękanie obłąkanych jest wyjątkowo złośliwe. Uwagę zwracać mają też bajeczne efekty specjalne, zwłaszcza operowanie światłem – smugi tegoż przeciskające się przez szpary w drzwiach, kolorowe plamy od witraża padające na obiekty, mgła, no i oczywiście wszelkie efekty działalności świty władcy duchów. Całości oprawy dopełniać ma dynamiczna ścieżka dźwiękowa.

Ghost Master z pewnością przypadnie do gustu fanom Dungeon Keepera, choć i reszta powinna się przy nim nieźle bawić. Twórcy zapowiadają ten tytuł jako grę rodzinną, nie tylko dla zapalonych graczy. Cóż, Ghost Master będzie bez wątpienia oryginalny i ma zadatki na hit, zwłaszcza że zawiera elementy bestsellerowych Simów, o czym zapewne wspomną wszyscy recenzenci, a na dźwięk tego tytułu wielu graczy zauważalnie się ożywia. Z tego, co wiadomo, gra będzie dystrybuowana na terenie Polski.

Ghost Master
Producent: Empire Interactive



GATUNEK: RTS

America II

Eld

To druga część całkiem niezłego erteesa serwowanego nam przez niemiecką firmę Data Becker. Ponownie trafiamy na Dziki Zachód, by go zawojować którąś z pięciu grywalnych stron: Amerykanami, Meksykanami, górnikami lub którymś z dwóch plemion Indian: Komanczów i Apaczów. Szóstą – niegrywalną nacją, są desperdos.

Apacze dowodzeni są przez bohaterskiego i osławionego w wielu filmach Geronimo. Komanczom przewodzi Quanah Parker, amerykańskiej armii pułkownik Henry i Kit Carson, a Meksykanom generał Jose Maria Carrasco. Każda z nacji walczy - rzecz jasna - w imię własnych ideałów. Gereniomo po klęskach swojego ludu poprzysięga zemstę i pragnie obrócić w proch wiele miast. Meksykanie z uporem dążą do powiększania własnych terytoriów. Komancze muszą bronić terenów łowieckich przed białymi myśliwymi, a Amerykanie tradycyjnie pchają się, by zagarniać nowe ziemie.

W grze występują postacie historyczne (takich nie pamiętam w pierwszej części, ale ma pamięć bywa zawodna) i to nie tylko w charakterze dowódców armii. Przykładowo - po prerii są rozsiane maleńkie miasteczka, w których wysokie stanowiska zajmują chociażby Wyatt Earp i Butch Cassidy.

Każda ze stron dysponuje innymi jednostkami i odmiennymi sposobami zdobywania funduszy. Meksykanie hodują bydło, Indianie polują na bizony, górnicy produkują whiskey (hm...), Amerykanie poświęcają się pracy na roli. Do dyspozycji są jeszcze złoto, drogie kamienie, drewno, broń, konie i skóry.

Wszystkie strony dysponują jednostkami specjalnymi z unikatowymi umiejętnościami. Dla przykładu: meksykańska Seniorita umie strzelać dwoma coltami z dużo większą szybkością niż typowy pistolero. Wojownik Apaczów doskonale rzuca nożem, ma też dodatkowo umiejętność pokonywania murów fortów i pozostaje przy tym niewidocznym. Nie braknie ukłonu w stronę wielbicieli westernów. W grze ujrzymy motywy znane z filmów, jak np. atak Indian na sunącą prerią karawanę wozów, z klasyczną „obroną kołową" zastosowaną przez osaczonych osadników. Zapewne doczekamy się też przybycia kawalerii... w ostatniej chwili?

Chociaż już pierwsza część miała bardzo ładną grafikę, panowie z Data Becker zapowiadają jej poprawę. Jeśli popatrzeć na obrazki - odnoszę wrażenie, że gra powstaje na tym samym silniku, co Highland Warriors. Mam tylko nadzieję, że programiści poprawią nie najlepsze animacje postaci znane z tej produkcji. Na pewno jednak wszyscy fani strategii powinni szykować kasę na kolejny dobry tytuł.

America 2
Producent: Data Becker

W to zagramy już wkrótce!

NOWA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS JUŻ W SPRZEDAŻY!

II WOJNA ŚWIATOWA

Numer 1 w sieci EMPIK luty 2003!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL • CD PROJEKT •

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Poznaj najnowsze dzieło twórców słynnych gier strategicznych Europa Universalis I i II! Gra II Wojna Światowa (na świecie znana pod tytułem Hearts of Iron) pozwoli Ci wcielić się w przywódcę dowolnego państwa na świecie. Dzięki niej będziesz mógł zmienić bieg historii. To czy II Wojna Światowa wybuchnie i jak się potoczy, będzie zależało wyłącznie od Ciebie. Wiernie odwzorowane realia geopolityczne pozwolą Ci poczuć się jak prawdziwy uczestnik wydarzeń z tamtego okresu!

• Gra obejmuje lata 1936-1948 - jeden z najbardziej burzliwych okresów w dziejach ziemi • Zaawansowana symulacja systemów politycznych oraz skutków ich funkcjonowania • Rozbudowany system wynalazków • Historyczni przywódcy i generałowie • Złożony system militarny • Zoptymalizowany tryb dla wielu graczy • Edytor scenariuszy • Wyjątkowa polska wersja językowa zawiera możliwość wyboru gry na mapie polsko lub anglojęzycznej • Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt •

W DRUGIEJ POŁOWIE ROKU KOLEJNA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS:

MROCZNE WIEKI

Gra twórców Europa Universalis I i II oraz II Wojna Światowa. Tym razem przeniesiesz się do czasów mrocznego średniowiecza. Twoim głównym zadaniem będzie nie podbój prowincji, a zdobycie jak największego prestiżu i autorytetu swojej dynastii. Będziesz to mógł osiągnąć na wiele sposobów: zawierając sojusze militarno-ekonomiczne, kierując gospodarką i polityką wewnętrzną, jak również wymuszając szacunek sąsiadów siłą. Po zakończeniu gry możesz przenieść zapisy z Mrocznych Wieków gry do Europa Universalis 2 i dalej kierować losami swojej dynastii!

PL • CD PROJEKT • 99,90 ZŁOTYCH

paradox

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT.

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny-sklep.pl

© 2002 Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Hearts of Iron oraz Europa Universalis są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

LARA CROFT TOMB RAIDER

GATUNEK: TPP

the angel of darkness

AI

Mniej więcej trzy lata po premierze ostatniej części gry Lara szykuje się do powrotu na ekrany monitorów. I to zupełnie odmieniona! Nowy engine, mnóstwo mniejszych i większych ulepszeń plus ciekawie zapowiadająca się fabuła... Czyżby come back w wielkim stylu?

Jak na razie wszystkie znaki na ziemi i niebie właśnie na to wskazują, jednak by nie rzucać słów na wiatr, pozwolę sobie przedstawić argumenty, które za tym przemawiają.

Kto wrobił króliczka...

A w zasadzie Larę Croft - nowa przygoda naszej bohaterki rozpocznie się bowiem niezbyt przyjemnie: od śmierci jej dawnego mentora Von Croya. Przed zejściem z tego świata został poproszony o pomoc w poszukiwaniach jednego z zaginionych obrazów Obscura. Zleceniodawca - Eckhardt - zbytniej wdzięczności jednak nie okazał i aby było ciekawiej, nasza pani (a raczej panna) archeolog została wrobiona w morderstwo przyjaciela. Ścigana przez policję rusza w pościg za tajemniczym zabójcą, próbując uratować własne dobre imię, a przy okazji także - a jakże! - świat.

Już nie tylko skoki

Nie można tego osiągnąć samymi li tylko skokami i strzelaniem do wszystkiego, co się tylko rusza. W Aniele Ciemności po raz pierwszy pojawi się możliwość interakcji z innymi postaciami. Będziemy rozmawiali, przesłuchiwali - niekiedy z nowego Tomb

Lara Croft

narodowość: brytyjska
urodziny: 14 luty
(rok nieznany - "to nie po dżentelmeńsku pytać damę o wiek!")
miejsce urodzenia: Wimbledon, Surrey
stan cywilny: panna
grupa krwi: AB, **wzrost:** 5 stóp i 9 cali (ok. 175 centymetrów), **waga:** 126 funtów (ok. 57 kilogramów), **wymiary (w calach):** 34, 24, 35
kolor włosów: brunetka, **kolor oczu:** brązowe
znaki szczególne: 2 x pistolet 9 mm

Kurt Trent

Były legionista, obecnie poszukiwacz przygód; wychowywany jako członek Lux Veritatis. Obecnie jest jedynym spadkobiercą tego starożytnego bractwa - pozostali zostali zgładzeni przez Eckhardta.

Krótka historia Kurta:
1972, 26/06: Kurt po raz pierwszy zobaczył światłość
1975: rozpoczyna trening z ojcem Konstatninem jako początkujący członek bractwa Lux Veritatis, na którego członków poluje obecnie Eckhardt i Cabal.
1988: przechodzi ostateczne testy inicjacji na członka Lux Veritatis.
1991: w wieku 19 lat znika, by wstąpić do Legii Cudzoziemskiej. Spędza tam pięć lat, a służbę umilają mu tajemnicze ataki noszące ślady okultyzmu, dzięki którym zyskuje sobie przydomek Demon Huntera - łowcy demonów.
1996: opuszcza Legię i podejmuje się różnych zadań jako najemnik. Udaje mu się także porozumieć z ojcem.
2001: Konstatnin zostaje zamordowany przez Eckhardta. Działa to na Kurta jak płachta na byka - wraca do bractwa, otrzymuje dwa talizmany: amulet Periapt Shards oraz ostrze Chirugai i rusza w pogoń za Eckhardtem, by pomścić śmierć ojca.
2002: w Paryżu spotyka Larę Croft - od tej pory już razem będą walczyć z Cabalem i Eckhardtem.

Raidera robi się wręcz przygodówka! W dodatku nie będzie to polegało jedynie na biernym odsłuchiwaniu przygotowanych wcześniej dialogów: wybierając odpowiednie opcje, będziemy mogli wpływać na wynik konwersacji.

Na tym lista innowacji się nie kończy: jako osoba ukrywająca się przed organami ścigania (oby tylko - tajne organizacje będą jeszcze gorsze!) będziemy się przecież musieli przekradać, chować, znikać... I Lara będzie to wszystko potrafiła, więc i miłośnicy skrytego działania również znajdą tutaj coś dla siebie.

Moja własna Lara

W tak zróżnicowanej rozgrywce nie powinna dziwić następna decyzja twórców: otóż, Lara będzie scharakteryzowana kilkoma współczynnikami, które podczas gry będą się w dodatku zmieniać! A zatem do elementów przygodówki oraz MGS dojdzie jeszcze jeden ze znaków rozpoznawczych RPG-ów.

Póki co nie zostało jeszcze wprawdzie rozstrzygnięte, w jaki sposób będą się owe współczynniki zmieniały, ale to jest już nieco mniej istotne, bo obydwie główne propozycje są w zasadzie równie dobre. W pierwszej, o której wspominają twórcy, "awansowanie" bazuje na punktach otrzymywanych za wykonanie zadań, które następnie można dowolnie rozdzielać. W drugiej poszczególne współczynniki zmieniają się same zgodnie z naszym stylem gry. Który lepszy? Pytanie akade-

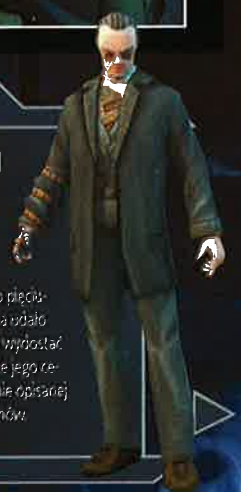
Postacie

Profesor Warner Von Croy

Archeolog i podróżnik cieszący się światową sławą. Był kiedyś mentorem młodej Lary. Obecnie ma już ponad pięćdziesiąt lat i ze względu na wiek osiadł w Paryżu.

Pieter Van Eckhardt

Czternastowieczny gorliwy zwany jako Czarny Alchemik, chory umysłowo. Po pięćset latach uwięzienia udało mu się roku w 1945 wydostać na wolność. Obecnie jego celem jest wskrzeszenie opisanej w Biblii rasy Nephilimów.



W to zagramy już wkrótce!

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC
WINDS OF WAR

WOJENNA ZAWIERUCHA ZNÓW NADCIĄGA!

W sprzedaży od 7 maja!

DOBRA CENA 59,90 ZŁOTYCH

PL POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

Nadchodzi czas kolejnej wojny. Do spokojnego i dostatniego królestwa Channon wkroczyło pięć potężnych armii. Jako przywódca jednej z nich będziesz toczył bezwzględne boje z innymi o bogactwa i żyzne ziemie tej krainy. Już dziś wyrusz do świata Might and Magic® dzięki oficjalnemu dodatkowi do kultowej gry Heroes™ of Might and Magic® IV!

- 6 nowych, ogromnych kampanii
- 20 nowych scenariuszy przygotowanych przez producenta
- 20 najlepszych scenariuszy przygotowanych przez graczy z całego świata
- Nowe potwory
- Nowe artefakty i przedmioty
- Usprawniony edytor gry
- Nowa ścieżka dźwiękowa
- Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt

EDYCJA PODWÓJNA Heroes™ of Might and Magic® IV zawiera doskonałą grę Heroes™ of Might and Magic® IV oraz dodatek Gathering Storm™ w super cenie 99,90!

Gathering Storm™ to pierwszy oficjalny dodatek do Heroes™ of Might and Magic® IV. Zawiera nowe mapy, scenariusze, kampani oraz poprawki uaktualniające Heroes™ IV do wersji 2.0.

3DO™ NEW WORLD COMPUTING

© 2002 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, Winds of War, New World Computing, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

mickie, bo przecież (że przywołam ostatnie RPG-i) zarówno leżący u podstaw Neverwinter Nights D&D (z punktami rozdzielanymi przez gracza), jak i system zastosowany w Morrowindzie (gdzie współczynniki rosną same) ma swoje wady i swoje zalety.

Kim jest Kurt?

Kolejną innowacją będzie wprowadzenie drugiej grywalnej postaci. W nowym Tomb Raiderze będziemy bowiem mogli kierować nie tylko Larą C., ale także Kurtem (lub Kurtisem bo i takie imię się w wywiadach przewija). Jako były członek Legii Cudzoziemskiej, a także najemnik, preferuje on dużo bardziej bezpośrednie (by nie powiedzieć siłowe) rozwiązania. Zatem nie ma się co obawiać, że zamiast wartkiej akcji z bronią palną będziemy tylko gadali i skradali się. Poza tym - skoro już o stosowaniu środków bezpośredniego przymusu mówimy - osobnik ten dysponuje tajemniczą, a do tego starożytną bronią, zwaną ostrzem Chirugai. Bardzo skuteczną - z przecieków prasowych wylania się obraz czegoś w rodzaju bumerangu rozczłonkowującego wrogów (!) - hm, po standardowych dla Lary pistoletach zanosi się na bardzo przyjemną odmianę.

Na ostrzu zresztą różnice wcale się nie skończą. Nowy bohater będzie się bowiem z oczywistych względów nieco inaczej poruszał, a także będzie miał nieco zupełnie nowych (w serii TR) ruchów i umiejętności.

Kocie ruchy L. i K.

W poprzedniej części Lara dysponowała mniej więcej 125 różnymi możliwościami poruszania się. Może to imponować, ale twórcy - jak widać - nie spoczęli na laurach, dzięki czemu tutaj będzie ich coś koło... pięciuset! Po co komu aż tyle? Głównym winowajcą jest bez wątpienia walka bez użycia broni - tak, tak, Lara (a Kurt pewnie też, choć nie udało mi się uzyskać potwierdzenia) po raz pierwszy pokaże wrogom, gdzie raki zimują także bez pomocy wiernych dziewiątek! Lara walcząca wręcz, „parkująca" stópki na twarzach wrogów... brzmi to niezwykle zachęcająco, choć bardzo wiele będzie zależeć od wykonania i "przyjazności" sterowania. Dodatkowo część ruchów pochłonie także skradanie się.

Zupełnie nowy silnik

Gra po raz pierwszy nie ukaże się na PlayStation, a jedynie na PC i PlayStation 2. O znacznie większej mocy obliczeniowej tej ostatniej nikogo chyba przekonywać nie trzeba (w porównaniu do PS1 - rzecz jasna!). Dzięki temu twórcy nie musieli się już tak bardzo ograniczać, jeśli chodzi o szczegółowość grafiki. Efekt? O ile Lara składała się z około 500 wielokątów, obecnie będzie ich dziesięć razy więcej - około 5000. A to oznacza jeszcze bardziej krągłe kobiecości, dokładniejsze twarze i w ogóle większy realizm postaci. Zresztą na postaciach wcale się nie kończy.

Zmiana silnika oznacza także ostateczne pożegnanie planszy tworzonych z gotowych klocków. Pozwalało to zaoszczędzić pamięć i przyspieszyć działanie gry na słabszym sprzęcie, ale odbijało się bardzo niekorzystnie na zdolnościach ruchowych Lary: mogła zrobić krok tylko o ściśle określonej długości, przej-

Postacie

Joachim Karel

Szef działu prawnego korporacji Cabal. Rezyduje w Paryżu, ale dogląda, a gdy trzeba także chroni, firmowe interesy na całym świecie.

Louis Bouchard

Szef gangu prowadzącego operacje w stolicy Francji. Ma reputację człowieka bezwzględnego, niecofającego się przed przemocą, nawet na bardzo dużą skalę. Nigdy nie został skazany.

Kristina Boaz

Pochodzi z Argentyny, obecnie kieruje działem chirurgii korekcyjnej i leczniczej w instytucie psychiatrycznym Strahova w Pradze. Jej znakiem szczególnym są blizny - pozostałość po wypadku lotniczym, który przeżyła w 1987 roku.

Marten Gunderson

Weteran niezliczonej liczby konfliktów na całym świecie, obecnie szefuje agencji. Ta tajna organizacja może dostarczyć w dowolne miejsce świata świetnie wyszkolonych i odpowiednio wyposażonych najemników gotowych na wszystko: od ochrony osób i mienia po inwazje.

Mlle. Margot Carvier

Historyk na Wydziale Studiów nad Średniowieczem i Renesansem w Luwrze. Była zaangażowana w ostatnie wykopaliska prowadzone pod Luwrem. Przyjaciółka i współpracowniczka Von Croya, obecnie mieszka sama.

Historia Tomb Raidera

▶ 1996 - Tomb Raider

Wszystko zaczęło się w roku 1996, kiedy to Lara dostała na PC-tach pierwsze zlecenie: odnaleźć artefakt w peruwiańskim grobowcu. Artefakt okazał się częścią znacznie potężniejszego przedmiotu pozostawionego przez Atlantydów, a jej pierwsza pracodawczyni Jacqueline Natla chciała mieć Sciona (bo tak się to cudo zwało) tylko dla siebie. Ostatecznie po piętnastu poziomach (po drodze odwiedziła - poza Ameryką Północną - także Grecję, Egipt, a nawet Atlantydę) Lara była górą, a jej przygody zapoczątkowały jeden z większych fenomenów przemysłu rozrywkowego, jakim postać Lary Croft niewątpliwie się stała. Część ta zyskała między innymi tytuły gry roku, gry roku w kategorii gier przygodowych oraz gry roku na PlayStation.

▶ 1997 - Tomb Raider II: Starring Lara Croft

Sequel pojawił się rok później. Tym razem Lara poszukiwała sztyletu Xian, zwiedzając przy tym chiński Wielki Mur, Wenecję, platformę wiertniczą, zatopiony wrak i Tybet, by na końcu powrócić do Wielkiego Muru. Gra oferowała nieco lepszą grafikę (pojawiły się otwarte tereny, a nie jedynie jaskinie i grobowce), więcej strzelania i szesnaście nowych dużych poziomów (oraz dwa małe na końcu), a także opcję korzystania z pojazdów. Lara stała się - jako pierwsza wirtualna postać - dziewczyną z okładki The Face. Zespół Prodigy przesunięcie terminu wydania nowego albumu „zawdzięcza" czasowi spędzonemu na grze w Tomb Raidera, a U2 zażądało na wyłączność nowych materiałów (i otrzymało je) z Larą w roli głównej, by promowały ich trasę koncertową. Poza tym dwójka znowu zyskała tytuł gry roku...

▶ 1998 - Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft

Kolejny rok i kolejny Tomb Raider. Nowa przygoda Lary rozpoczęła się w Indiach, gdzie nasza panna szukała kamienia Infady. Okazał się on jednym z czterech artefaktów, w poszukiwaniu których nasza panna udała się następnie na wyspy południowego Pacyfiku, do Obszaru 51, a w końcu na Antarktydę, odwiedzając przy okazji Londyn. Jeśli chodzi o zmiany, Larze doszło kilka nowych ruchów (np. chodzenie na czworakach), a dzięki ulepszeniom engine'u nabrała krągłości. Co do ciekawostek, w zasadzie niczego interesującego w związku z trójką nie było – no, może poza zmianą teamu pracującego nad grą.

▶ 1999 - Tomb Raider: The Last Revelation

W czwartej części pozbyto się z nazwy numerka i powrócono do korzeni: mniej tu strzelania niż w dwóch poprzednich częściach, więcej zagadek znanych z pierwszej części. No i zaczynamy przygodę w roku 1984, kiedy to szesnastoletnia Lara (jeśli nie wiecie, ile lat ma Lara, możecie to sobie teraz obliczyć...) szkoli się w Kambodży. Spotyka tam po raz pierwszy Wernera Von Croya, postać istotną dla głównej fabuły gry. Następnie wracamy do teraźniejszości i wkraczamy do świątyni Seta. Kończy się to uwolnieniem złego boga, którego następnie - podróżując po Egipcie - próbujemy z powrotem uwięzić. Lara z pomocą gracza dopina celu, ale zostaje żywcem pogrzebana w świątyni Horusa... Cykl Tomb Raider za całokształt otrzymał nagrodę BAFTA (coś jak brytyjskie Oscary) za wkład w rozwój interaktywnej rozrywki.

▶ 2000 - Tomb Raider: Chronicles

Pogrzebanie żywcem to trudny orzech do zgryzienia, nawet dla Lary C. – uznano ją za martwą, zaś piąta część jej przygód ma charakter wspominek. Znajomi Lary opowiadają o czterech wcześniej nieznanych graczom przygodach: poszukiwaniu kamienia filozoficznego w Rzymie, Włóczni Przeznaczenia (Rosja), potyczce z Hellspawnem w starej Irlandii oraz wydobycie Iris z naszpikowanego techniką kompleksu biurowego przyszłości. Los Lary nadal jednak pozostaje nieznany... Największą nowością był tutaj edytor poziomów, jednak engine rozwijany od pierwszej części gry wykazywał już coraz większe oznaki starości. W roku tym rozpoczęły się także zdjęcia do filmu z Angeliną Jolie w roli Lary Croft i Simonem Westem - reżyserem, a debiut na konsoli Sega Dreamcast zakończył się wielkim sukcesem.

▶ 2001 - Lara Croft: Tomb Raider the Movie

Żadnej nowej gry, ale za to fani mogli się wybrać do kina na film. Nie był to może wielki sukces artystyczny, jednak jeśli chodzi o dochody, nie było powodów do narzekań. Tym bardziej że pobudził on także sprzedaż gier, które ponownie zaczęły gościć na listach przebojów.

▶ 2002 - zastój?

Ani nowego filmu, ani nowej gry, ale nie przeszkodziło to sprzedać się serii do grudnia 2002 roku w liczbie ponad dwudziestu pięciu milionów kopii gier, co jest najprawdopodobniej drugim najlepszym wynikiem w historii (pierwsze miejsce należy bezsprzecznie do cyklu Final Fantasy).

W to zagramy już wkrótce!

NOWE KOMPLETNE WYDANIA GIER JUŻ W SPRZEDAŻY!

Każda Saga to najwyższej jakości wydanie najlepszych serii gier komputerowych. Znajdziesz w niej kompletny zestaw wszystkich części gier z danej serii, które ukazały się do momentu wydania Sagi. Dzięki temu będziesz mógł oddać się fascynującej przygodzie na wiele dziesiątków godzin. Obszerne instrukcje pozwolą Ci z łatwością zapoznać się z grą. Dodatkowo w każdym pakiecie znajdziesz poręczny segregator, który umożliwi Ci łatwe przechowywanie płyt.

SAGA HEROES of MIGHT AND MAGIC

SAGA HEROES™ OF MIGHT AND MAGIC® TO:
- Heroes™ of Might and Magic® IV. wraz z dodatkiem Gathering Storm.
- Heroes™ of Might and Magic® III z dodatkami Armageddon's Blade i Shadow of Death.
- Heroes™ of Might and Magic® II Gold.
- Heroes™ of Might and Magic® I.
- Drzewko rozwoju do Heroes™ of Might and Magic® IV.
- Dodatkowa płyta z muzyką z Heroes™ of Might and Magic® III.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 172 strony).
- Segregator na płyty.

S·A·G·A ICEWIND DALE

SAGA ICEWIND DALE TO:
- Icewind Dale II.
- Dodatkowa płyta do Icewind Dale II z ścieżką dźwiękową z obu części Icewind Dale i rozszerzenie z nowymi postaciami i przedmiotami.
- Icewind Dale.
- Dodatek - Icewind Dale: Heart of Winter.
- Dodatek - Icewind Dale: Trials of the Luremaster.
- Karty pomocy do obu części Icewind Dale.
- Mapa krainy do Icewind Dale II.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 364 strony).
- Segregator na płyty.

Saga Baldur's Gate

SAGA BALDUR'S GATE TO:
- Baldur's Gate II.
- Dodatek - Baldur's Gate II: Tron Bhaala.
- Baldur's Gate.
- Dodatek - Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy.
- Płyta z Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate II.
- Karty pomocy do Baldur's Gate i Baldur's Gate II.
- Mapy do Baldur's Gate i Baldur's Gate II.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 372 strony).
- Segregator na płyty.

Obecna (piąta z kolei) żywa Lara Croft

Imię: Jill De Long
Zawód: modelka
Miejsce urodzenia: Hoogeveen, Holandia
Data urodzenia: 17.02.1982
Miejsce zamieszkania: Holandia
Stan cywilny: panna
Wzrost: 6 stóp (ok. 183)
Waga: 64 kilogramy
Kolor oczu: zielone
Kolor włosów: naturalna blondynka
Wymiary (w calach): 34-26-38

ście było możliwe jedynie pomiędzy z góry ustalonymi punktami... Ale to już historia, bo w nowym Tomb Raiderze będzie można się poruszać, dokąd tylko będziemy chcieli - sztuczne ograniczenia znane z poprzednich części będą jedynie wspomnieniem.

O pozostałych "umiejętnościach" engine'u najprościej przekonać się, patrząc na obrazki: nowe efekty pogodowe, bardzo realistycznie wyglądające efekty związane ze światłami (wprawdzie po Splinter Cell poprzeczka została ustawiona bardzo wysoko, ale sądząc po materiałach udostępnionych przez twórców, możliwości Tomb Raidera będą im dorównywać) i niezwykle dokładne modele. Lara z własnymi pięcioma tysiącami wielokątów wcale nie będzie czymś wyjątkowym!

Inteligentniejsi wrogowie

W czasach gdy walczyło się przede wszystkim ze zwierzętami, ślepe rzucanie się na Larę wszystkiego, co się rusza, nie było dużym problemem. Ale skoro w nowym Tomb Raiderze będziemy się mogli skradać, obecnie potrzeba już czegoś więcej. Wprawdzie od czasów pierwszego epizodu inteligencja wrogów uległa poprawie, jednak dopiero teraz zanosi się na przeciwników sensownie działających w grupach czy reagujących na śmierć towarzyszy. Co z tych zapowiedzi zostanie spełnione, póki co nie wiadomo, jednak nie ulega wątpliwości, że bez realistycznego modelu zachowań za wiele zwojować się nie da.

Deus Raider?

Z bardziej interesujących informacji warto wspomnieć o zapatrzeniu twórców w... Deus Exa, a konkretnie oferowanej przezeń swobody, możliwości wyboru jednego z wielu sposobów rozwiązywania problemów. Wprawdzie od razu zastrzegają oni również, że swobody będzie tu mniej jak w Deusie, jednak skoro mamy mieć możliwość skradania się, walki wręcz i rozmowy z innymi postaciami, jakoś będą musieli je wykorzystać. A już nawet wzięcie pod uwagę tylko tych trzech sposobów rozwiązywania problemów (konwersacja, walka i przemykanie w cieniach), będzie - w porównaniu do poprzednich części - bardzo dużym krokiem naprzód.

Fabuła na kilka(naście) części

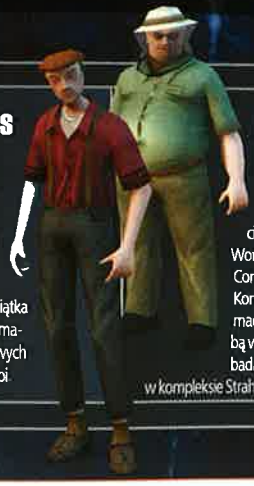
Nie da się ukryć, że o ile pierwszy Tomb Raider był grą przełomową, o tyle sequele z każdym kolejnym numerkiem w coraz większym stopniu żerowały na popularności poprzedników, same do tego dziedzictwa niewiele wnosząc. Sądząc po liczbie sprzedanych egzemplarzy, tego typu strategia przynosiła bardzo dobre rezultaty, ale w końcu trzeba było cykl odświeżyć. Choćby z tego powodu, że obecnie PSOne - na którą wszystkie poprzednie części również się ukazały - wśród konsol w zasadzie się nie liczy. A bez gruntownej zmiany engine'u gra nie miałaby szans zaistnieć na PlayStation2. Może i jest to smutne (w końcu gra debiutowała na PC, jednak dopiero odejście poprzedniej generacji konsol wymusiło gruntowny jej face lifting), ale najważniejsze, że za wprowadzanie zmian w końcu ktoś się zabrał.

Tym bardziej że ich efektem ma być również "pogłębienie" wątku fabularnego. I to - sądząc z wypowiedzi twórców - bardzo gruntowne. O ile do tej pory poszczególne przygody stanowiły zamkniętą całość, o tyle począwszy od Anioła Ciemności zaczną się układać w coś znacznie większego. Podobnie jak to ma miejsce np. w X-Files - złożone do kupy odkryją przed graczem drugie dno. Co równie istotne, nie będzie tu już podręcznikowego podziału na dobro i zło, czerń i biel - pełno będzie szarości; postaci, które trudno jednoznacznie zakwalifikować jako wrogów lub przyjaciół.

Cele to szczytne - oby coś z nich wyszło, bo w końcu na ileż jeszcze grobowców wystarczy nam sił? Świeża krew jest po prostu niezbędna, co zresztą najlepiej widać po zdobywanych przez Tomb Raidery nagrodach - o ile pierwsze dwa miały ich na pęczki, o tyle od trójki entuzjazm wyraźnie opadł...

Thomas Luddick

Niezbyt poważany i niezbyt dobrze ubierający się reporter, który zaczął w Pradze śledzić coś, co uważał za działania mafii. Niestety na swoje nieszczęście wtykał nos w operacje Cabala. .



Daniel Rennes

Specjalista od czarnego rynku oraz nielegalnych dokumentów. Prowadzi sieć lombardów jako przykrywkę dla własnych interesów. Jest również ekspertem od materiałów wybuchowych - pamiątka po służbie we francuskiej marynarce. Znany z chorobliwych rozmiarów własnej paranoi.

Dr Grant Muller

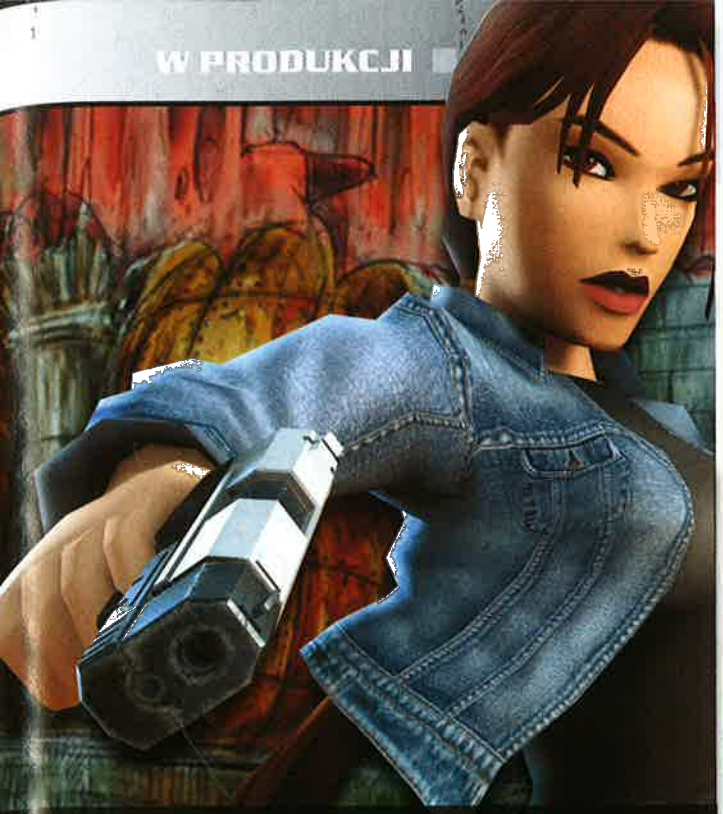
Prowadzi programy badawcze dla cieszącej się złą sławą World Pharmaceuticals Commission (Światowej Komisji Preparatów Farmaceutycznych) z siedzibą w Rzymie. Kieruje także badaniami biologicznymi w kompleksie Strahova w Pradze.

Luther Rouzic

Honorowy bibliotekarz archiwów miejskich w Pradze. Światowej sławy autorytet w dziedzinie martwych języków i dzieł w nich tworzonych. Kustosz archiwów Strahova.

Anton Gris

Pracuje jako trener w organizacji Boucharda. Pochodzi z Marsylii i tam właśnie na początku działał, ale wraz z rozszerzeniem zakresu wpływów organizacji o stolicę - przeniesiony do Paryża.



Rokowania na przyszłość

Jak widać, nowe przygody Lary zapowiadają się bardzo przyjemnie. Najważniejsze, że mnóstwo w nich nowości. Jeśli tylko wszystkie te smakowite kąski uda się twórcom podać, powrót na szczyty list przebojów Tomb Raider ma jak w banku.

A jeśli nie? Cóż, po rozbudzeniu tak wielkich oczekiwań pewnie skończy się na równie wielkim rozczarowaniu, więc i tak na premierę czekać warto. Bo coś się bez wątpienia wydarzy - tyle tylko, że póki co nie ma jeszcze całkowitej pewności, czy będzie to triumfalny powrót, czy też głośny upadek... bo i tak może się niestety zdarzyć, czego jednak ani ludziom z Core, ani graczom nie życzę. Ale jakby co, to można zacytować Greka Zorbę „ależ to była piękna katastrofa"!

Premiera TR zaplanowana jest - w chwili gdy piszę te słowa - na początek lata.

Postacie

Shaman

A właściwie szamanka - to właśnie ona przywróciła Larę do świata żywych po jej niezbyt udanej przygodzie w przedostatnim Tomb Raiderze.

Sleeper

Według legendy, jest ostatnim przedstawicielem biblijnej rasy Nephilimów, pogrzebanym w jednym z podziemnych miast centralnej Kapadocji w Turcji.

W to zagramy już wkrótce!

WIELKA PROMOCJA SERII

FAJNA CENA!

WIELKIE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY

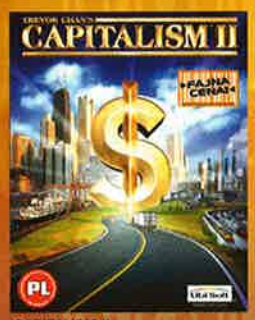
Teraz jeszcze taniej!

~~49,90 zł~~ 39,90 zł!

WARRIOR KINGS

SEADOGS

DISCIPLES II



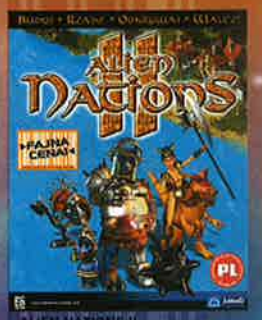
CAPITALISM II

WIGGLES

WIZARDRY 8

WARLORDS BATTLECRY II

RALLY TROPHY



ALIEN NATIONS II

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Promocyjnej oferty szukaj w sklepach:

TESCO Carrefour Lepiej i taniej Auchan

E.LECLERC BIELANY MaxMedia real SELGROS CASH & CARRY

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych.
Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.info

GATUNEK: FPS

WILL ROCK

Ireneusz "Neko" Miler

My, gracze, jesteśmy biedną nacją. Bezmiar odpowiedzialności za losy czy to świata, czy pojedynczych ludzi nieustannie ciąży na naszych umęczonych barkach. Nie ma dnia, abyśmy nie spełniali dziejowej misji. Potok przygód, ale także zło czające się na każdym kroku są naszą pożywką i pasją. I tym razem będzie nie inaczej. Za niedługo ruszymy i z hardym okrzykiem: „aut vincere aut mori" (łac. albo zwyciężyć, albo umrzeć) znowu wytniemy 3 245 423 potworów i innych bestii.

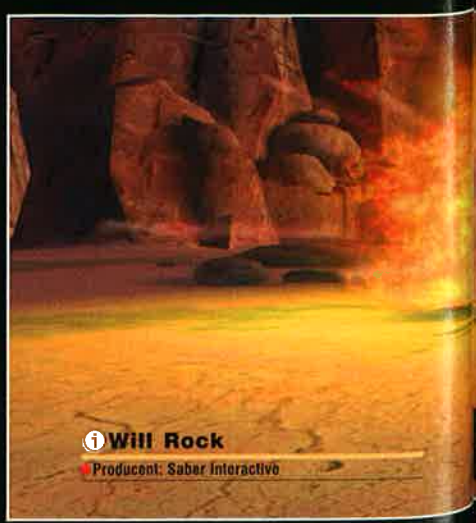
Przenieśmy się do Grecji. Na skutek niespodziewanych perturbacji geologicznych, niczym jak za uderzeniem czarodziejskiej różdżki wyłania się mitologiczna brama, która jest wejściem do innego świata. Zagadkowa i intrygująca mąci umysły ciekawskich tajemniczymi inskrypcjami. Któż je odczyta? Cóż one mogą znaczyć? Jaka tkwi w nich tajemnica? Niejaki 22-letni archeolog, znamienity Will Rock, zostaje wynajęty do podjęcia się odpowiedzialnej funkcji odczytania zagadkowych symboli. A to dopiero początek historii. W trudnej misji wesprze go Dr Headstrong, wraz z uroczą córką – Emmy. Takiej mocarnej ekipy nie powstydziły się sam Indiana Jones, wraz z Rambo na drugim etacie - więc ufni we własne siły niebawem zmierzymy się z hordami potworów, stworów i innych wytworów bogatej wyobraźni developerów.

Will Rock, które będzie typową naparzanką FPS, ma czerpać rozwiązania w prostej linii z innego przeboju – Serious Sam. Tak przynajmniej obiecują producenci. Jak to bywa w tego typu przygodach - będziemy musieli biegać, skakać, gonić (i będziemy gonieni!), a przede wszystkim pruć z najróżniejszych pukawek - począwszy od infantylnych pistolecików, poprzez granaty i miny, a skończywszy na broni atomowej (sic!), której nie powstydziły się sam pokojowo nastawiony Saddam.

Już teraz przygotujmy się na różnorakie pokraki, mityczne minotaury, wredne latające bestie, które zieją ogniem, zbutwiałe szkielety, wygłodniałe lwy i wszelkiej maści paskudztwa, które napotkamy na naszej długiej drodze. Zwiedzimy też kawał świata. Kilkanaście poziomów ulokowano m.in. we wspomnianej już Grecji, ale także w Azji czy Chinach. Jak widać, szykuje się pełny przekrój kulturowo-mentalny. No, bo czyż nie przyda nam się powtórka z historii oraz geografii? Ci, którzy jeszcze grzeją szkolne ławki, będą mieli jak znalazł kompendium wiedzy w pigułce – a to się nauczyciele i rodzice ucieszą, nieprawdaż?

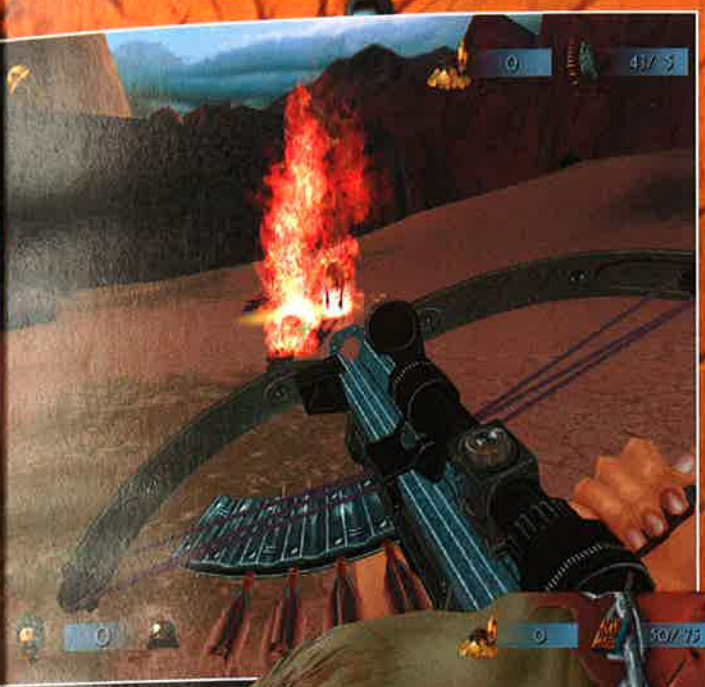
Żarty żartami, ale to poważna sprawa. To właśnie tutaj ujrzymy wypasiony i – ach, te obietnice – rewelacyjny engine, zaprojektowany specjalnie na tę szczególną okazję. System ów zwie się Saber 3D i ma zapewnić istny spektakl radosnej feerii barw, znakomitych tekstur czy też płynnej animacji oraz sugestywnego oświetlenia itd., itd.

Przy tego typu produkcjach nie sposób nie wspomnieć o rozgrywce sieciowej. A jakże! Toż to wymóg



Will Rock
Producent: Saber Interactive

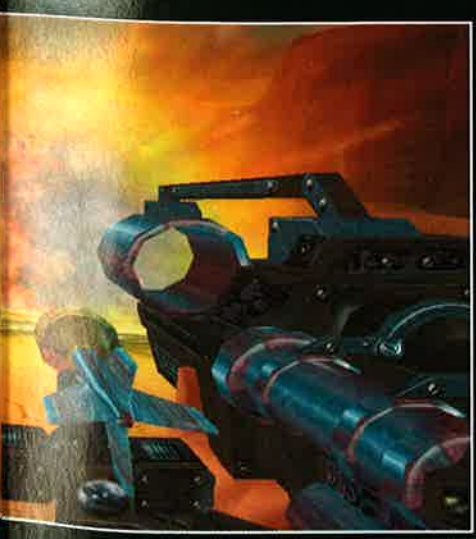
W to zagramy już wkrótce!



bezwarunkowy i tak naprawdę sukces tytułów tego pokroju zależy przecież nie od tego, czy taki tryb jest – bo to norma – ale jak został wykonany i jakie oferuje możliwości.

A te będą zaawansowane (standardowe Deatchmatch, Capture the Flag oraz nowy Rocket Area).

PS W Bonusie powinniście znaleźć „avik" z tej gry - jest na co popatrzeć.



W to zagramy już wkrótce!

Nowe gry w serii

eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży!

Więcej informacji o grach pod adresem: www.cdprojekt.info

TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. RAILS ACROSS AMERICA
2. COLIN McRAE RALLY
3. WORMS 2
4. HoMM III SHADOW OF DEATH
5. SACRIFICE
6. PANZER ELITE
7. LARRY 7
8. HITCHCOCK
9. PIZZA CONNECTION 2
10. FALLOUT 2

Za okres luty-marzec 2003

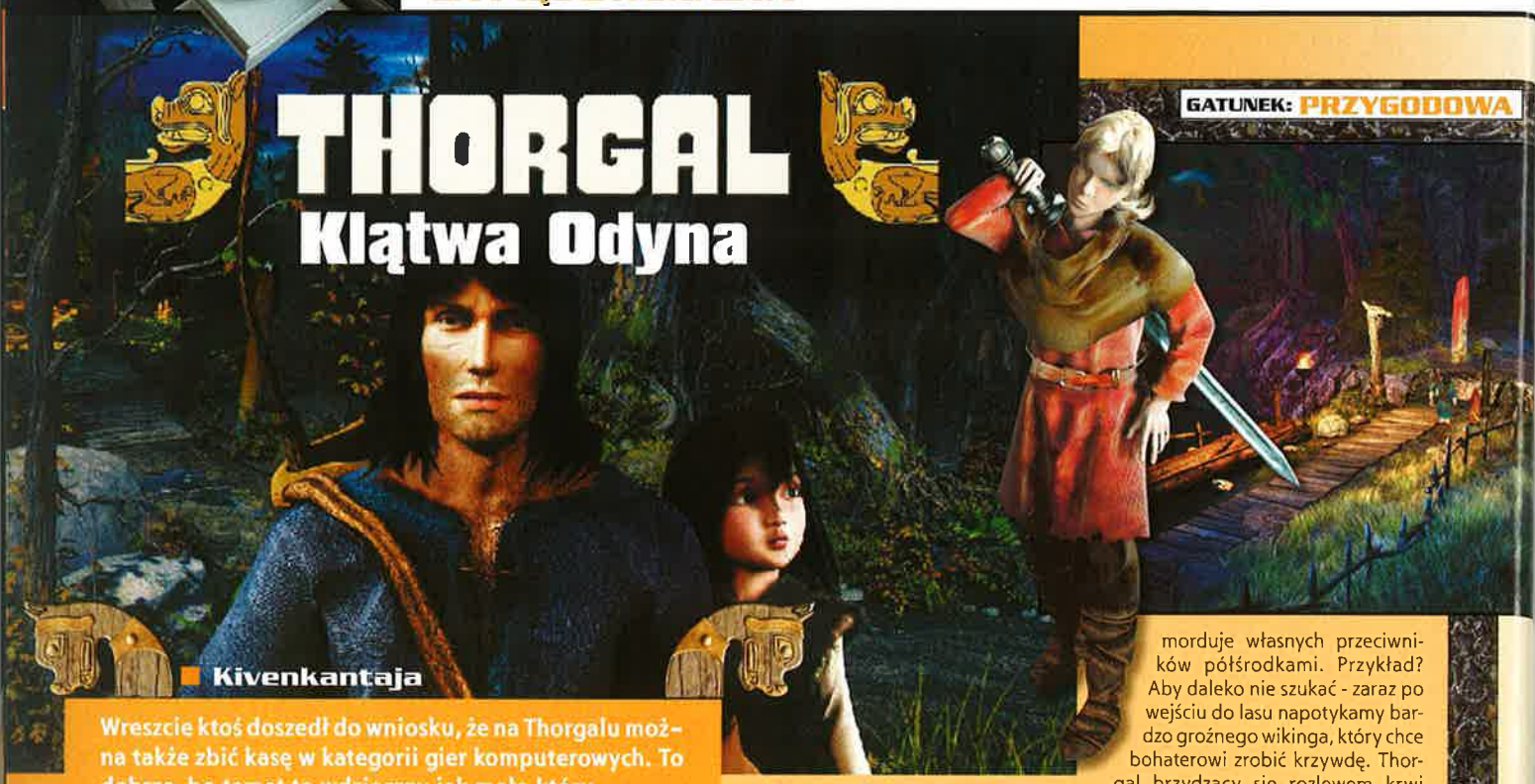
W SERII DOSTĘPNE MIĘDZY INNYMI:	
ALIEN NATIONS	19,90 zł
DESTRUCTION DERBY 2	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł
INSANE	19,90 zł
LEW LEON	19,90 zł
MESSIAH (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
HOPKINS FBI	19,90 zł
PIELGRZYM (2CD)	19,90 zł
PIZZA SYNDICATE	19,90 zł
SAGA	19,90 zł
SCREAMER RALLY	19,90 zł
ŚNIEŻNY RAJD 2002	19,90 zł
THE STING	19,90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych.
Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.info

GATUNEK: PRZYGODOWA

THORGAL
Klątwa Odyna



■ Kivenkantaja

Wreszcie ktoś doszedł do wniosku, że na Thorgalu można także zbić kasę w kategorii gier komputerowych. To dobrze, bo temat to wdzięczny jak mało który.

Tyle wdzięczny, co trudny do realizacji. Wiadomo, w pewnych kręgach komiks to wręcz kultowy i oczywiste jest, jak fani reagują na przenoszenie obiektów kultu na ekrany kin czy monitorów. W przypadku Klątwy Odyna będzie zapewne podobnie. Z wielu względów...

Opowieść zaczyna się w wiosce położonej gdzieś na wyspie. Trwa sztorm i biedny znudzony Thorgal Aegirsson włóczy się bez większego celu, rozmyślając o własnej rodzinie, która została gdzieś daleko. Jak by tego było mało, napotkany starzec imieniem Noral ukazuje mu wizję, w której Thorgal zabija własnego syna Jolana. Zdenerwowany Thorgal natychmiast podejmuje decyzję o opuszczeniu wioski i udaje się w drogę powrotną do domu. To oczywiście wielki skrót wydarzeń, ale nie ma sensu wszystkiego tu przytaczać.

Autorzy gry zdecydowali się, że najlepszym rozwiązaniem będzie stworzenie przygodówki opartej na dziejach Thorgala. Jak pamiętamy, nasi rodzimi bohaterowie Kajko i Kokosz również zostali przeniesieni na blaszaki w formie przygodówki. Na pewno taki format bardziej pasuje do Thorgala niż np. zręcznościówka, jak to było z Asterixem. Grę próbowano nawet powiązać z komiksem w taki sposób, że każda rozwiązana zagadka czy wykonane zadanie będą przedstawione na kartach komiksu. Pomysł w sumie dobry, ale na tym kończą się dobre rozwiązania programistów Cryo.

Nie ma tu jakichś skomplikowanych zagadek, fabuła jest bardzo prosta, wszystko ogranicza się do podążania przed siebie i rozwiązywania kolejnych prostych łamigłówek. Wygląda to tak jak przygodówka skierowana bardziej do małoletnich graczy, chociaż - jak wiadomo - Thorgal ma także starszych fanów. To odczucie, do jakiego odbiorcy gra jest skierowana, wzmacnia fakt, że w czasach, gdy gry stają się coraz bardziej brutalne, Klątwa Odyna prezentuje odmienną tendencję. Thorgal to facet, który brzydzi się przemocą i pewnie dlatego morduje własnych przeciwników półśrodkami. Przykład? Aby daleko nie szukać - zaraz po wejściu do lasu napotykamy bardzo groźnego wikinga, który chce bohaterowi zrobić krzywdę. Thorgal brzydzący się rozlewem krwi strzela w sznury podtrzymujące coś nad głową wroga (warto zauważyć, że facet podczas całego pojedynku nie ruszy się nawet na krok). Belka spada na głowę wikinga, zabija go, a Thorgal ma czyste sumienie. Kolejny pojedynek - i tym razem wymanewrowany przeciwnik spada z murów fortecy. Tu zresztą miała miejsce śmieszna sytuacja, bo Thorgal mówi coś mniej więcej tak „przyda mu się kąpiel". Tymczasem jestem przekonany, że w fosie nie było wody.

Do gry można się także doczepić w kilku innych miejscach. Przede wszystkim przedmioty, jakie musimy znaleźć, by z nich skorzystać. Zupełnie się one nie wyróżniają na tle lokacji z powodu wielkości, jak i kolorów. Trzeba się naprawdę nagimnastykować, jeżdżąc kursorem po każdym milimetrze kwadratowym ekranu po to, by cokolwiek znaleźć. Chyba czterdzieści minut spędziłem na przeszukiwaniu lokacji w poszukiwaniu głupiego sznurka! Jeśli dodamy do tego liniową i banalnie prostą fabułę...

Oprawa wizualna gry ma straszne wahania formy. Lokacje i ich tła są doprawdy świetne. Pięknie wygląda wioska ze stylowymi chatkami i efektami świetlnymi płonących pochodni (swoją drogą, w czasie sztormu chyba trochę inaczej powinny płonąć), bardzo mroczny las, a w fortecy wręcz pachnie średniowiecznym zamczyskiem. Podobny klimat, i równie wysoką jakość, dość często prezentują wyświetlane filmiki. Tragicznie natomiast rzecz się ma w przypadku animacji postaci. Te poruszają się tak, jakby ktoś im wypełnił gatki ołowiem. Powoli - z majestatem Titanica idącego na dno - chodzą, biegają, walczą. Nie bardzo wiadomo, czy się śmiać, czy też płakać.

Zawsze w końcu pozostaje cień nadziei, że w wersji finalnej zostanie to zmienione.

Pochwalić można, a nawet trzeba, dźwiękowców. Muzyka ociera się zgrabnie o skandynawski folk. Trudno natomiast powiedzieć cokolwiek o lektorach. Dobrani są świetnie, jednak należy pamiętać, że Klątwa Odyna będzie całkowicie zlokalizowana, zatem nie ma się co zachwycać panami z Cryo. Zobaczymy, co pokażą nasi rodzimi.

Krótko reasumując, mimo wdzięcznego tematu na przygodówkę, nie spodziewałbym się przełomu. Poczekajmy zresztą na zakończenie prac, choć mimo wszystko mam pewne wątpliwości...

Thorgal: Klątwa Odyna
Producent: Cryo

CASANOVA za 29.99

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dwie płyty CD z grą Casanova

Dokładna instrukcja do gry

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Casanova to gra przygodowa tocząca się w niezwykłym świecie, w którym historyczna prawda łączy się z elementami science-fiction. W grze znajdziesz również motywy zręcznościowe, w których musisz uniknąć wzięcia do niewoli, kul oraz ostrza miecza przeciwnika. Sprawdź oryginalny system walki szpadą, w którym dostępne rożne style i sekretne pchnięcia. Zostań legendarnym bohaterem! Flirtuj z pięknymi kobietami i uratuj XVIII-wieczna Wenecję przed politycznym chaosem, a przy okazji .... zdobądź kolejny kupon naszego superkonkursu!!! Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA – WIELKIE HITY:

THE LONGEST JOURNEY - NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

GAME WALKER

Po co jest ta rubryka? Po to, byście ZAWSZE mogli przeczytać co najmniej dwie opinie o danej grze dwu różnych osób. Wiadomo bowiem, że niekiedy na ten sam temat można wygłosić skrajnie odmienne poglądy. Stąd zamieszczone tu komentarze mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów. Dzięki temu wszak otrzymujecie pełniejszy obraz danej gry...

II Wojna Światowa PL

Gatunek: strategia ■ **Ocena:** 9 (lokalizacja) ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/98/2000/XP, 16 MB karta graficzna ■ **Główna zaleta:** całość ■ **Największa wada:** nie ma - tylko drobiazgi

W skrócie:

Trudno coś napisać o lokalizacji, gdy się nie ma czego czepić :) No, prawie bo nie podoba mi się, że oryginalny tytuł Heart of Iron przerobiono tak, by zasugerować, że to jakaś kontynuacja Europy Uniwersalis. No, ja wiem - marketing itd. - ale i tak mi się to nie podoba. Reszta - czy mi się to podoba, czy nie - musi się podobać, bo i lektorzy w porządku i instrukcja bez większych babolu, a jeśli ktoś chce, może sobie po angielsku pograć. O, wiem - mogli dać jakiś gadżet, a nie dali! :)

American Conquest

Gatunek: RTS ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, 1300 MB HDD ■ **Główna zaleta:** rozbudowana jak cholera ■ **Największa wada:** szata graficzna trąci myszką

W skrócie:

Kolejny rozbudowany RTS w tym numerze CDA. Ale jemu bliżej raczej do Age of Empires. Odkryj, zbuduj, wydobądź, eksterminuj krajowców/wrogów - tak w największym skrócie można streścić jego założenia. Albo może inaczej - coś jak Cossacks, ale w Nowym Świecie (i to na przestrzeni ładnych paru wieków!) + solidny wątek ekonomiczny. Całość w rzucie izometrycznym. I chyba był to błąd, bo ani taki sposób prezentacji grafiki, ani sam jej poziom nie są atutami gry. Nie uważam, by RTS-y koniecznie musiały być w 3D - ale tutaj chyba by się przydał nowy dobry engine - szczególnie podczas bitew. Oprawa dźwiękowa dostosowała się poziomem do grafiki. A szkoda. Dla mnie - siódemka. Niezłe, ale nie porywa.

Battlefield 1942: The Road to Rome

Gatunek: FPS ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PIII 500, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, pełna wersja Battlefield 1942 ■ **Główna zaleta:** sześć świetnych map ■ **Największa wada:** tylko sześć map

W skrócie:

W pierwszej chwili aż parsknąłem śmiechem ze złości - ktoś się ośmielił sprzedać SZEŚĆ map jako dodatek?! Rozbój w biały dzień. Ale gdy zobaczyłem, że każda z tej szóstki jest wielka i do tego bardzo pięknie ją zakomponowano, przeszło mi. A jak jeszcze odkryłem, że dodatek upatchowuje grę-matkę tak, że działa dużo szybciej i stabilniej, wybaczyłem twórcom wszystko. No, może poza tym, że pod Monte Cassino walczymy (po stronie aliantów) Francuzami, a nie Polakami. Poza tym dodatek oferuje jeszcze drugą nową nację: Włochów (i nic dziwnego, skoro wszystkie mapy to bitwy we Włoszech), i parę nowych pojazdów oraz gwer. W sumie - niezła zabawa.

Celtic Kings PL

Gatunek: RTS ■ **Ocena:** 8 (lokalizacja) ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win 98/Me/XP/2000, akcelerator ■ **Główna zaleta:** całość lokalizacji ■ **Największa wada:** brak, są różne drobiazgi

W skrócie:

Cenega się popisała. W tekturowym pudełku jest DVD box, dobrze (choć niebezbłędnie - ale błędy są drobne) przetłumaczona instrukcja, gra upatchowana do najnowszej wersji, lektorzy strawni, a na dodatek dodatkowy CD z muzyką (całkiem, całkiem...). Jak dla mnie, powinna być dziewiątka.

Dirt Track Racing 2

Gatunek: samochodowa ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB ■ **Główna zaleta:** klon WoOSS, ale rozbudowany i „znormalizowany" ■ **Największa wada:** gra brzydsza niż WoOSS, choć nie miała prawa

W skrócie:

Tak naprawdę to jest to klon, czy brat-bliźniak, omawianej także w tym numerze gry World of Outlaws Sprint Cars. Ten sam engine, ten sam (dobry) model jazdy, więcej rodzajów samochodów (już bardziej - ze tak powiem - normalnych), bardziej urozmaicone tory. Nie rozumiem tylko czemu skoro ten sam silniczek, ba - te same wymagania, ci sami producenci), gra wygląda odczuwalnie gorzej od WoOSS? Nie znam sensownej odpowiedzi na to pytanie... W każdym razie DTR jest chyba dla nieco mniej radykalnych i maniakalnych (niż w WoOSS) fanów czterech udziwnionych kółek. Mnie to jednak (nadal) za bardzo nie kręci, bo ciągle za bardzo „zakręcone".

Freelancer

Gatunek: arcade/sim **Ocena:** 7 **Wymagania:** PIII 600, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win98/Me/00/XP **Główna zaleta:** widowiskowe **Największa wada:** nazbyt proste

W skrócie:

Pierwsze wrażenie - nader pozytywne. Ładnie wyglądający space sim, który nieźle zasuwa, nawet na niezbyt napakowanym sprzęcie. Do tego nawiązania do Elite czy First Encounters. Nawet odkrycie, że tryb lotu jest zdecydowanie zręcznościowy, nie umniejszył mego zachwytu. Potem jednak dostrzegłem, że gra jest - mimo wszystko - liniowa i ogranicza się do niezbyt dużego obszaru kosmosu, a warstwa ekonomiczna potraktowana jest bardzo po macoszemu. I mój wielki początkowy zachwyt zmienił się w dość umiarkowany entuzjazm. Ocenę „7" uznaję za w pełni uzasadnioną. Pograć warto, ale nie oczekujcie fajerwerków. Jak to ktoś powiedział, rozbudowany do granic możliwości shooterek". Hm...?

Gothic 2

Gatunek: cRPG **Ocena:** 9 **Wymagania:** PIII 700 MHz, 256 MB RAM, Win98/2000/XP, akcelerator co najmniej 32 MB **Główna zaleta:** mmm całość **Największa wada:** tak naprawdę to jest to Gothic DeLuxe

W skrócie:

Gothic to jedna z wielkich gier cRPG, troszkę niedoceniana przez polskich graczy, zafascynowanych Morrowind & spółką. Pojawienie się sequela nieco skłóciło redakcję. Jedni twierdzili, że to absolutna rewelacja (może poza nieco udziwnionym sterowaniem), wielka swoboda itd. I mieli rację. Opozycja natomiast twierdziła, że wszystko to się zgadza - ale to było już w pierwszej części, a dwójeczka to po prostu dopieszczona na maksa jedynka z nowymi questami. I oni też mieli rację. Co, mówicie, że obie strony nie mogą jednocześnie mieć racji? Wy też macie rację. :) W każdym razie Gothic 2 na pewno się wam - miłośnikom cRPG - spodoba.

Hot Wheels: Bash Arena

Gatunek: arcade **Ocena:** 4 **Wymagania:** P II 266, 64 MB RAM, Win9x **Główna zaleta:** można pograć **Największa wada:** przypomina mi moją starą Amisię :-(

W skrócie:

Łezki mi się w oczach zakręciły, gdy ujrzałem tę gierkę. Bo przypomniały mi się czasy, w których grafika w 64 kolorach, w 640 x 480, z czterokanałowym dźwiękiem i ośmiobitową muzyką budziły podziw. To były czasy. Ale minęły! Zatem rozgniotłem najpierw łezkę kułakiem, a potem grę obcasem. Bo i owszem, można pograć, powiedzmy - dzień, w porywach może dwa, naturalnie włączywszy w mózgu antyaliasing i akcelerację, by nieco dopieścić grafikę. Tylko czemu trzeba za to płacić? Takie gierki powinno się dodawać za darmo przy zakupie czegoś porządnego! Dla mnie - trójeczka, z czego jeden punkt dodałem z sentymentu do Dawnych Czasów i Amigi, która Rulz 4ever!

Hover Ace

Gatunek: zręcznościówka **Ocena:** 7 **Wymagania:** PII 450 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/Xp, akcelerator 3D **Główna zaleta:** dynamiczna, ładnie wygląda **Największa wada:** niepotrzebne spolszczenie

W skrócie:

Wow! Ścigamy się czymś, co przypomina podracery z Mrocznego Widma (ktoś to jeszcze pamięta? Pfu!), ale do tego jest uzbrojone. Przyznam, że byłem mile zaskoczony wizualną oprawą gry. Może poza wybuchami, które są jakby z innej bajki, reszta paluszki lizać. Jeśli lubisz Wipeout - polecam. Co do wad... zupełnie niepotrzebnie grę spolszczano, bo prywatnie wolę słyszeć „checkpoint!" - zamiast „bramka", tym bardziej że głos polskiego lektora jakoś mnie irytuje. Do tego całość jest mocno sterylna, na czym cierpi klimat. Tym niemniej jako całość (dla lubiących dynamiczne i nierealistyczne wyścigi) - warta zakupu.

I Was An Atomic Mutant

Gatunek: akcja **Ocena:** 6 **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB RAM, Win98/ME/XP **Główna zaleta:** idea, stęchły klimacik starych filmów klasy B **Największa wada:** poza świetnym pomysłem - niewiele więcej

W skrócie:

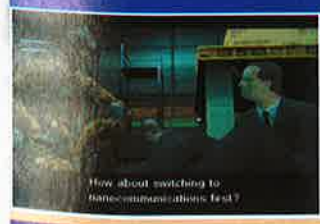
Oooo, fajna ciekawostka. Film inspirowany stareńkimi filmami s.f. (z lat 50) - i to tymi klasy B, niskobudżetowymi i śmiesznymi już w momencie stworzenia. Możemy się wcielić w 4 różne stwory i przejść przez miasto, siejąc grozę i zniszczenie. Całości dopełnia stylizowana muzyka, napisy i możliwość oglądania naszych wyczynów z sali kinowej (!) i to nawet w black & white (!). To tyle o plusach. A minusy są takie, że wszystkie misje są bliźniaczo podobne. Przejdziesz jedną - góra dwie - to tak, jakbyś przeszedł całą grę. Wyraźnie zabrakło pomysłu na to, co dalej zrobić z doskonałym przecież pomysłem wyjściowym. Zatem nie radzę kupować tej gry - wystarczy zaliczyć demo.

Master of Orion 3 PL

Gatunek: strategia **Ocena:** 7 **Wymagania:** PII 300 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/2k/XP, DirectX 8.1 **Główna zaleta:** że jest po polsku **Największa wada:** wersja PL nie akceptuje zachodnich modów

W skrócie:

Takie gry jak MoO 3 wręcz POWINNY być tłumaczone na polski, gdyż stopień ich złożoności właściwie blokuje dostęp do nich wszystkim, którzy nie opanowali j. angielskiego na co najmniej średnim poziomie. Dlatego szczerze polecam polską wersję MoO3, tym bardziej że na objętości instrukcji nie oszczędzano, a ogólna jakość spolszczenia jest satysfakcjonująca (choć niepozbawiona drobnych błędów). Ale niestety - z tego, co wiem, polska wersja gry nie będzie akceptowała sporej części angielskich modów. Tym niemniej uważam, że z dwojga złego lepiej pograć w taki tytuł po polsku, niż nie grać weń wcale... a od wersji ang. odbiłem się bardzo szybko, mimo że lubię strategie i angielski też mi jest znajomy. Dam 8 pkt.



Metal Gear Solid 2: Substance

Gatunek: akcja **Ocena:** 8+ **Wymagania:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Win XP/ME/00/98, napęd DVD, akcelerator 32 MB RAM **Główna zaleta:** że jest - i ma niezwykły klimat **Największa wada:** pochrzanione sterowanie, przegadane briefingi, realne wymagania sprzętowe

W skrócie:

Do czego to doszło, gra na PC tylko na DVD? No, no. A do tego konwersja dość legendarnego (na konsolach) tytułu. Konwersja, swoją drogą, raczej średnia, bo a) namieszano ze sterowaniem, obsługa postaci woła o pomstę do nieba, b) realne wymagania sprzętowe przerażają (to, co macie w stopce, przemnóżcie przez dwa!), c) konwersja jest taka sobie. Co więcej napchano tam tyle filmików (gadające głowy), że wściec się można. Tyle o wadach. A zalety? Gra ma naprawdę niesamowity klimat i te wszystkie niedoróbki nie zmieniają faktu, że naprawdę trudno oderwać się od kompa. Za grywalność - 9+, za jakość konwersji - góra 7. Końcowa ocena? Hm... lekko naciągane 8?

Nascar Racing 2003

Gatunek: wyścigi **Ocena:** 9+ **Wymagania:** PII 450, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** fizyka ruchu, multiplayer **Największa wada:** ostatni NASCAR rodem z Papyrus :(

W skrócie:

Hm, nigdy tak do końca nie rozumiałem, jakie są zasady wyścigów NASCAR (nawet po twoich wyjaśnieniach, Tiges, nadal nie do końca kumam). :) Co nie przeszkadzało mi się bawić w kierowcę w grach z NASCAR w tytule. Najnowszy NASCAR początkowo mnie zdegustował - po prostu nie da się weń grać z klawiatury. Dopiero po pożyczeniu kierownicy zrozumiałem, czemu inni tak się nim zachwycają. A czemu? Bo a) ma REWELACYJNY multiplayer, b) fizyka ruchu jest wręcz perfekcyjna (o przynajmniej tak to widzi taki profan jak ja). A poza tym świetnie wygląda. Czego chcieć więcej od samochodówki? Ano, rozbudowanego tuningu pojazdu. No i jest...:)

Praetorians

Gatunek: RTS **Ocena:** 8- **Wymagania:** PIII 500, 128 MB RAM, WIN 98/2000/XP, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** dużo walki, ładnie wygląda **Największa wada:** AI komputera takie sobie

W skrócie:

Jako ze Gladiator to jeden z moich ulubionych filmów, a w Centuriona „pykałem" namiętnie i długo, Pretorianie nie mieli szansy, by się nie spodobać. Może nie jest to - jeśli idzie o komplikację i strategię walki - coś na miarę np. Shaguna... ale i tak jest bardzo dobre. Ambitny RTS! Do tego ładnie wygląda i nie nuży. (A sceny szturmów na umocnienia wroga są po prostu śliczne.) No, gdyby jeszcze wróg bronił się bardziej „z głową" - byłoby to już pełnia szczęścia. A tak - silna ósemka. Not bad!

Project IGI 2: Covert Strike

Gatunek: FPS **Ocena:** 9 **Wymagania:** PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, akcelerator z 32 MB **Główna zaleta:** rób, co chcesz - a nie to, co ktoś dla ciebie zaplanował **Największa wada:** Splinter Cell wygląda ładniej :)

W skrócie:

Pierwsze IGI zwyczajnie mnie zniesmaczyło - nadmiernym poziomem trudności, brakiem save'u w obrębie misji, głupotą wrogów. Szczęściem sequel odciął się od niechlubnej przeszłości i oferuje zupełnie inną gamę doznań - oscylujących od błogości po ekstazę. Wprawdzie ja nie popadłem w przesadny zachwyt nad IGI 2 (jak dla mnie - góra 8+), ale nie mogę odmówić tej grze ani klasy, ani klimatu, ani też swobody postępowania. Wyeliminowano też wszystkie wady z pierwszej części. Może wizualnie IGI 2 ustępuje np. Splinter Cellowi - ale jest to jedna z lepszych gier w gatunku FPS ostatnich czasów. A już na pewno bardziej emocjonująca niż Unreal 2.

Rainbow Six: Raven Shield

Gatunek: TPP/sim **Ocena:** 8+ **Wymagania:** PIII 600, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 32 MB minimum **Główna zaleta:** w każdej kolejnej grze z tego cyklu ciągle coś nowego **Największa wada:** ale niczym tak naprawdę nie zaskakuje

W skrócie:

Cykl R6 charakteryzuje się tym, że nie ma w nim spektakularnych zmian, radykalnie odmienionej grafiki, czy engine'u. Po prostu każda kolejna część jest lepsza, większa, bardziej rozbudowana i lepiej przemyślana niż poprzednia. Krótko mówiąc: ewolucja, nie - rewolucja. Z jednej strony, to dobrze, bo łatwo przesiąść się z gry na grę. Z drugiej strony, nieco frustruje, gdyż z góry (mniej więcej) wiemy, co zobaczymy. Tak właśnie jest z najnowszym R6. Dlatego dość trudno wystawić końcową ocenę - dam 7+, z zastrzeżeniem, że maniacy szczegółów i planowania powinni dołożyć do tej oceny 1 pkt.

Realm of Hepumia

Gatunek: platformer **Ocena:** 5 **Wymagania:** P166 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/Me/2000/XP **Główna zaleta:** ładna muzyka, ogólnie sympatyczna gra **Największa wada:** krótka i niezbyt wyrafinowana

W skrócie:

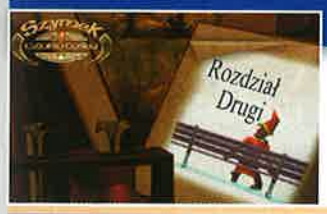
Uważam, że autor recenzji skrzywdził tę grę, dając jej zaledwie piątkę. Naturalnie miał ku temu podstawy - ani toto specjalnie ładne, ani rozbudowane, ani skomplikowane, ani odkrywcze. Ot, taka platformówka, dla niepoznaki „podszyta" patetyczną fabułą i doprawiona magią. Wszelako, moim skromnym zdaniem, recenzent nie docenił dwóch rzeczy: muzyki (niam, lubię takie klimaty :)) i grywalności - oraz uroku prostoty. Nie przepadam za platformówkami - ale nie żałuję czasu spędzonego z tą grą. Dla mnie - 6+, w porywach nawet siedem. Sympatyczne, tak po prostu. No i pójdzie właściwie na każdym sprawnym sprzęcie.

Splinter Cell

Gatunek: akcja **Ocena:** 8 **Wymagania:** P3-800 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** klimat, umiejętności i wyposażenie bohatera **Największa wada:** nazbyt liniowe

W skrócie:

Jestem pod wrażeniem! Pełen napięcia, bardzo sugestywny klimat tej gry naprawdę potrafi przykuć do monitora. A prowadzenie Sama to czysta przyjemność, szczególnie że i jego wyposażenie (słynne już trzy tryby widzenia, choć nie tylko) oraz umiejętności budzą uznanie dla inwencji scenarzystów. Z drugiej strony - po jednorazowym zaliczeniu tej gry chyba nie ma po co niej wracać - wszystko jest tam zaplanowane, liniowe, przewidziane w skryptach. Nie oczekujcie, że następnym razem coś was zaskoczy. Z drugiej strony, podobny zarzut można postawić większości gier na rynku, więc nie wiem, czy słusznie się czepiam akurat SC. Tak czy inaczej - gierka z gatunku tych, w które należy zagrać - koniecznie. Dla mnie 8+.



Szymek Czarodziej

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 8 (lokalizacja) **Wymagania:** P233 MMX, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB **Główna zaleta:** Maciej Stuhr jako Szymek **Największa wada:** reszta aktorów mu nie dorównuje

W skrócie:

Przede wszystkim nie podoba mi się tłumaczenie tytułu. Simon The Sorcerer (co kojarzy mi się z Szymonem Magiem) brzmi groźnie czy nawet dostojnie. A słysząc „Szymek Czarodziej" od razu mam skojarzenia z jakimiś programikami w stylu „Bolek i Lolek uczą geografii". Za to Maciej Stuhr w roli Szym... Simona to klasa sama dla siebie. Ten gościu ma talent komiczny (widzieliście na rozdaniu Wiktorów, jak tłumaczył podziękowanie Garou?) i potwierdza to po raz kolejny. Na tym tle kiepsko wypada reszta ekipy - dość sztucznie i wyraźnie widać, że nie włożyli w pracę serca. Dam 7, ale głównie z uwagi na kreację Macieja Stuhra.

Trailer Park Tycoon

Gatunek: ekonomiczna **Ocena:** 6 **Wymagania:** PIII 450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator min 16 MB, Direct-X 8.1 **Główna zaleta:** nietypowa tematyka, humor **Największa wada:** wykonanie sporo gorsze od pomysłu

W skrócie:

Ciekawe, jaką jeszcze symulacją zarządzania zaskoczą nas producenci? Fermy kurczaków? Zakładu utylizacji obornika? Szkoły? :) Nie wiem, ba ich pomysłowość jest niewyobrażalna. W tej grze bowiem rządzimy... potem kempingowym (i przyczepami kempingowymi). Podobało mi się nieco ironiczne podejście twórców do tematu, grafikę też mogę przełknąć bez problemu. Wszelako gęba wykrzywia się na mocno zagmatwany interfejs i nieinfucyjne sterowanie tudzież mocno zubożoną ekonomię. Mam wrażenie, że autorzy nie do końca wiedzieli, czy robią grę ekonomiczną, czy jej parodię. A do tego zapomnieli o bełtestach. W efekcie - tylko „wydzie w tłoku". Dla mnie - piątecza.

World of Outlaws Sprint Cars

Gatunek: samochodówka **Ocena:** 7 **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB **Główna zaleta:** fajnie się jeździ **Największa wada:** szybko się nudzi

W skrócie:

Coś dla tych, których znudziły już „zwykłe" samochodówki. Ścigacie się pojazdami z takimi dziwacznymi spojlerami na dachu (one - takie pojazdy - naprawdę istnieją!). Przyznam, że zaskoczyły mnie in plus i grafika i poziom AI komputerowych kierowców. Problem tylko w tym, że po paru wyścigach miałem serdecznie dość tej gry. Po prostu mnie znużyła. Tym niemniej dla maniaków rozmaitych „dziwności" może być niezłym kąskiem. Ja tam wolę NFS - i to nie najnowszy :)

HURTOWNIA

PLAY.COM.PL

Największa hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy całejki internetowe,
kiolegranie grainie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, GAMESTAR ,CD ACTION, ŚWIAT GIER KOMP.

PLAY CENTRUM

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl

www.play.com.pl

- Kupuj Najtaniej !
- Pełen Asortyment
- Promocje!

PROMOCJE

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

1 CARMAGEDDON 2000 TDR GRATIS*
2 KOREA-JAPONIA 2002 (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi. *-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
(INFORMACJA O ZAMÓWIENIACH I REKLAMACJE)
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

KURS WINDOWS XP 19zł
w tej samej cenie dostępne również KURS WORD XP, KURS EXCEL XP

eJAY DANCE 3.0 — 19zł

EJay - wiodący program muzyczny.
Dzięki Ejay możemy komponować nowe utwory albo przy pomocy licznych dodatków edytować już gotowe pliki.
Program w polskiej wersji językowej, pozwala mixować muzykę jak i robić animacje do stworzonych utworów. Zawiera 5000 plików muzycznych.

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D — 19zł

Zaprojektuj swój pokój kuchnię łazienkę lub całe mieszkanie i wydrukuj. Trójwymiarowy widok kamery z wewnątrz pomieszczenia lub widok kamery znad pomieszczenia. Wybierz trójwymiarowe obiekty do wstawiania w Twoje pomieszczenie: okna drzwi biurka ...

ETEACHER 4.0 ANGIELSKI — 19zł

w tej samej cenie dostępne również ET NIEMIECKI i ET FRANCUSKI

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003 — 19zł

w tej samej cenie dostępny również SAMOCHODOWY ATLAS POLSKI 2003

WIZYTÓWKA 2003 — 19zł

Program do tworzenia wizytówek. Korzystaj z licznych szablonów aby w ciągu kilku minut zaprojektować własne efektowne wizytówki. Wiele zdjęć i innych ułatwiających tworzenie opcji. Pełna polska wersja językowa.

SEARCH & RESCUE 4 COASTAL HEROES — 19zł

SEARCH&RESCUE 4 to kolejna część kultowej symulacji helikoptera. Twoim zadaniem jest pilotaż jednego z trzech ratunkowych helikopterów. Przed Tobą wielkiej wagi akcje ratunkowe. Od szukania zaginionego dziecka do ratowania ludzi z katastrofy lotniczej. Zajmiesz się również wybuchami cystern i tonącymi tankowcami. Nowa czwarta część wprowadza nas do zupełnie nowego świata trójwymiarowego, gdzie wszystko jest dopracowane od pięknych terenów po helikoptery i załogę. Do zalet gry należą: 3 różne helikoptery ponad 100 różnorakich misji

SEARCH & RESCUE 4+3 PACK EDYCJA SPECJALNA — 29zł

SEARCH &RESCUE VIETNAM MED-EVAC — 19zł

Twój cel to akcje ratownicze kierowane z pokładu śmigłowca UH1-HUEY. Zalety gry: 100 wciągających misji 10 wysokiej jakości terenów gry Łatwe i intuicyjne prowadzenie Kierowanie załogą Działko pokładowe pozwala na obronę Realistyczna grafika 3D Klimatyczna muzyka

SPIDI — 10zł

PINGWINEK KELWIN — 19zł

Cechy gry:
- grafika 3D
- mnogość postaci
- Grywalność
- 5 etapów o różnych klimatach
- łamigłówki

CYCLING MANAGER 2 — ~~49zł~~ 45zł

Gra pozwala Ci na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w najważniejszych wyścigach międzynarodowych. Jako manager, musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.
Mocne strony gry to:
180 odcinków tras (27 000 km) w grafice 3D
60 profesjonalnych kolarskich zespołów
Tryb Kariery: kolarze nabierają doświadczenia z wyścigu na wyścig
Szczegółowy model zarządzania finansami: managerowie muszą negocjować kontrakty z kolarzami i sponsorami.

POLSKA WERSJA

KURKA W KOSMOSIE 3D — 19zł

Wielka strzelanka powraca - teraz w super grafice 3D i całkowicie po polsku. Wsiadaj do swojego statku kosmicznego i wyruszaj na wielkie polowanie. Uważaj te kurki są niebezpieczne! Kurki opanowały kosmos. Dzięki specjalnym kombinezonom mogą funkcjonować w kosmosie i przygotowywać wielki odwet za to co ich przodków spotkało na planecie Ziemia. Jeśli masz dostęp do internetu możesz porównać swój wynik z innymi wojownikami z kosmosu. Zalety gry: 3D grafika 6 poziomów 3 rodzaje broni Ponad 15 rodzajów wrogów Nowe epizody dostępne w internecie

POLSKA WERSJA

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC Z OFERTY PLAY:

OPISANYCH POWYŻEJ GIER SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH I HIPERMARKETACH

Gra	Cena
3D GAME MAKER (PL)	27 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł
AGE OF MYTHOLOGY	159 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
AIRLINE TYCOON EVOLUTION (PL)	67 zł
ALIENS PRED. PRIMAL HUNT	44 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS (PL)	19 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ	45 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	44 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł
ANNO 1503 (PL) 4 2003	118 zł
ANNO 1602 (PL)	36 zł
ARCANUM 5CD (PL)	84 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
ATLANTIS 3 (PL)	67 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA 12CD (PL)	85 zł
BALDURS G. 2 + TRON BHAALL (PL)	54 zł
BATTLE REALMS (PL)	44 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BATTLEFIELD 1942 R.R. MISJE	67 zł
BEACH LIFE (PL)	109 zł
BIG SCALE RACING (PL)	44 zł
BLACK & WHITE (PL)	67 zł
BOB BUDOWNICZY -DAMY R.?	44 zł
BRYDŻ 3000 (PL)	67 zł
C&C RENEGADE	109 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł
CASINO MASTER 5.0	10 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł
CESARZ (PL)	109 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	27 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	118 zł
CHESSMASTER 9000	110 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	10 zł
COLIN M. RALLY 3 (PL) 25.05.03	85 zł
COLIN MCRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN MCRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COLOBOT (PL)	15 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł
COMMANCHE 3	36 zł
COMMANCHE 4	54 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	27 zł
CONFLICT DESERT STORM (PL)	84 zł
CRAZY TAXI	84 zł
CRIMSON SKIES	32 zł
CULTURES 2 (PL)	27 zł
CYCLING MANAGER 2 (PL)	45 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE	27 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	36 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł
DIABLO 1	45 zł
DISCIPLES 2 (PL)	45 zł
DISNEY 102 DALMATENCZYKI	45 zł
DISNEY TARZAN ACTIVITY CENTRE	23 zł
DISNEY TOY STORY	22 zł
DISNEY'S HERCULES	22 zł
DIVINE DIVINITY	109 zł
DRACULA 1 (PL)	19 zł
DRACULA 2 (PL)	19 zł
DRAGON THRONE (PL)	27 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	36 zł
DUNGEON SIEGE	159 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	45 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł
EMPIRE EARTH (PL)	109 zł
EMPIRE EARTH SZTUKA POD (PL)	63 zł
E-RACER (PL)	19 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. II WOJNA ŚWIAT(PL)	85 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2+1(PL)	54 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł
F-22 RAPTOR	37 zł
FALLOUT 1	19 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS 5CD (PL)	54 zł
FARAON (PL)	44 zł
FIFA 2002	36 zł
FIFA 2003	118 zł
FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł
FLANKER 2.5	31 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł
FORD WYŚCIGI	10 zł
FREESPACE 2 (PL)	27 zł
FRONTLINE ATTACK (PL)	67 zł
GANGSTERS 2	44 zł
GHOST MASTER (PL)	84 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	44 zł
GHOST RECON (PL)	84 zł
GHOST RECON-IS.THUNDER(PL)	45 zł
GIANTS (PL)	19 zł
GLADIATORS (PL)	27 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł
GORASUL 4CD (PL)	19 zł
GOTHIC (PL)	55 zł
GOTHIC 2 (PL) 18.04.2003	85 zł
GRAND PRIX	10 zł
GRAND TOURING	10 zł
GTA 3	84 zł
GTA VICE CITY 5.2003 (PL)	110 zł
HALF LIFE + COUNTERSTRIKE	44 zł
HARRY POTTER KAMIEN FIL.(PL)	67 zł
HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	118 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HEROES 4 GATH.STORM (PL)	54 zł
HEROES 4-WIND OF WAR (PL)	54 zł
HEROES M&M 3 (PL) + ARMAG.	19 zł
HEROES M&M 3 SHADOW DE.(PL)	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł
HICHCOCK (PL)	19 zł
HITMAN 2	109 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	63 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOPKINS FBI (PL)	19 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HOVERACE (PL)	54 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	67 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	53 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	67 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	44 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
ICE WIND DALE SAGA (PL)	110 zł
ICEWIND D. + HEART OF THE WIN.	54 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
IRON STORM (PL)	85 zł
JA JESTEM (PL)	62 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUGS (PL)	19 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KART CHALLENGE	10 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	54 zł
KOZACY (PL)	84 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
KRASNALE 2 (PL)	10 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL)	19 zł
LEGION (PL)	45 zł
LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	109 zł
LEGO DROME RACERS	84 zł
LEGO ISLAND EXTREME SPORT	84 zł
LEW LEON (PL)	19 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LILO&STICH NIEZIEMSKIE	68 zł
LILO&STICH PRZYGODY	68 zł
LOCO COMMOTION (PL)	32 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
MAFIA (PL)	64 zł
MASTER OF ORION 3 (PL)	110 zł
MAX PAYNE (PL) + PODKŁADKA	62 zł
MOK 2 (PL)	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR SPEARHEAD	67 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
METAL GEAR SOLID 2	136 zł
MICRO COMMANDOS	67 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	19 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	85 zł
MITDOWN MADNSESS	32 zł
MODI & NANNA	44 zł
MORROWIND	85 zł
MORTAL COMBAT 4	27 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2	32 zł
MOTOCROSS STUNT RACER	10 zł
MOTORACER 3	67 zł
MYTH 3 (PL)	62 zł
NASCAR RACING 2003	110 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	118 zł
NEOCRON	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	109 zł
NIGHTFIRE 007	110 zł
NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT + MISJE (PL)	67 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	53 zł
OPERATION ICE BREAKER	84 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	19 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E.	31 zł
PARADISE CRACKED	84 zł
PASJANSE (PL)	10 zł
PIĘKNA I BESTIA (PL)	67 zł
PINGWINEK KELWIN (PL)	19 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	19 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
PLOOTON	85 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	84 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRETORIANS (PL)	118 zł
PRISONER OF WAR (PL)	85 zł
PRO RALLY 2001(PL)	19 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	85 zł
QUAKE 2	36 zł
QUAKE 3 GOLD	101 zł
RAEH + SHIZM (PL)	63 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RAILS ACROSS AMERICA (PL)	19 zł
RAINBOWSIX 3 REVEN SHIELD (PL)	110 zł
RALLISPORT CHALLENGE	143 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	27 zł
RAYMAN M (PL)	27 zł
RED FACTION	27 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS.	101 zł
ROBIN HOOD (PL)	27 zł
RÓŻOWA PANTERA SKARB (PL)	45 zł
SACRIFICE (PL)	19 zł
SAGA GNEW WIKINGÓW (PL)	19 zł
SAMMY (PL)	10 zł
SCOOBY DOO I STR.	63 zł
SCREEMER RALLY (PL)	19 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł
SERIOUS SAM	31 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł
SETTLERS 2 (PL)	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SILENT HILL 2	136 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.	31 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIMS BALANGA (PL)	67 zł
SIMS DELUXE (SIMS + ŚWIATOWE)	109 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKATEBOARDING	10 zł
SKI RESORT TYCOON 2 (PL)	54 zł
SKOKI 2003	19 zł
SLAMTILT RESURRECTION(PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDI (PL)	10 zł
SPLINTER CELL (PL)	110 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	29 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
STING (PL)	19 zł
SUMA WSZYSTKICH STRACH.	109 zł
SYBERIA (PL)	68 zł
SZACHY 2001 (PL)	44 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
SZYMEK CZARODZIEJ (PL)	67 zł
TAXI CHALLENGE (PL)	27 zł
TAXI DRIVER (PL)	27 zł
TEAM FACTOR	84 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
THE THING	109 zł
THIEF 2	27 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER	85 zł
TOMB RAIDER 3	27 zł
TONY H. PRO SKATER 3	144 zł
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	36 zł
TOON CAR	19 zł
TOTAL IMMERSION RACING	84 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
TRIBES 2	44 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł
TROPICO ZŁOTA EDYCJA(PL)	85 zł
TWIERDZA (PL)	84 zł
TWIERDZA KRUCJATA (PL)	110 zł
UNREAL 2	170 zł
VIETCONG (PL)	110 zł
VIETNAM MED. EVAC	19 zł
VIRTUA TENNIS	84 zł
WACKI (PL)	10 zł
WAR COMMANDER (PL)	84 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL)KOLEKCJONER.	85 zł
WARLORDS BATTLECRY 2 (PL)	45 zł
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
WIGGLES (PL)	45 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WŁADCA PIERŚCIEN -GRA (PL)	109 zł
WŁADCA PIERŚCIENI-PRZ.MULT	62 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł
WORMS 2	19 zł
WORMS W. PARTY	54 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
ZEUS (PL)	45 zł
ZOO TYCOON	101 zł

NOWOŚĆ ★
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY ▼
ZAPOWIEDŹ ⧗

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 17.04.2003.

* aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

NISKA CENA

MOTOCROSS STUNT RACER — 10zł
Wyścigi motocrossowe po różnych wyboistych torach.

WORLDS OF BILLY 2 — 10zł
Platformówka 20. 150 bajecznych poziomów.

PRECISION SKATEBOARDING — 10zł
Jeździj na deskorolce po mieście i po rampach. Grafika 3D

POSTAL PLUS — 10zł
Kultowa strzelanka teraz z dodatkowymi epizodami.

WACKI — 10zł
Kultowa przygodówka z polskiego podwórka. W pudełku pełny opis przejścia gratis!

CASINO MASTER 5.0 — 10zł
11 GIER W KASYNIE

MAHJONGG — 10zł
"chińskie domino" teraz w nowej wersji całkowicie po polsku.

KURS PRAWO JAZDY 2003 — 19zł
Testy, sytuacje drogowe, znaki, kodeks .

WOODY WOODPECKER — 19zł
Gra zręcznościowa 3D dla dzieci, której bohaterem jest bajkowa postać dzięcioła

www.COOLING.PL

SPEEZE FALCONROCK do Athlon XP 3200+ — 45zł
"To tylko chłodna kalkulacja.Sprawdz nas!"
Wentylatory do PC tylko na www.cooling.pl
Największy wybór - gwarancja szybkiej dostawy!

PŁYTY CD

CD-R 700MB
10 CD = 9zł
9zł za 10szt. OFERTA TYLKO DLA ZAMAWIAJĄCYCH GRĘ. ZAMÓWIEŃ NA SAME PŁYTY CD NIE PRZYJMUJEMY

ZAPOWIEDZI

COLIN MCRAE RALLY 3 — ~~99zł~~ 85zł
PREMIERA 25.05.2003

SIMS SUPERSTAR — ~~79zł~~ 67zł
DODATEK DO GRY SIMS
PREMIERA 6.2003

GATUNEK: SIM/AKCJA

4 marca 2003 – dobiegła końca jedna z er w dziejach komputerowego świata. Po blisko 6 latach oczekiwania Freelancer – gra, która narodziła się w studiach Origin, następnie, wraz z Chrisem „Wing Commanderem" Robertsem, znalazła dom w Digital Anvil, by ostatecznie stać się częścią Microsoft Games – wylądowała na moim biureczku.

FREELANCER

gem 1-1

Osiem wieków zdążyło upłynąć od chwili, gdy - wbrew twoim wysiłkom w StarLancerze - Konfederacja przepędziła Sojusz z Systemu Słonecznego. Wygnanie jednak nie oznaczało końca dzielnych aliantów. W obliczu klęski ku gwiazdom, a ściślej w kierunku Syriusza, wystartowało pięć zawczasu przygotowanych statków-kolonii - „śpiochów". I choć kontakt z jednym z nich utracono, cztery pozostałe - Liberty (Stany Zjednoczone), Bretonia (Wielka Brytania), Rheinland (Niemcy), Kusari (Japonia) zdołały dotrzeć do miejsca przeznaczenia i założyć kolonie.

Tłok w przestrzeni jak na targowisku.

Freeport 7

W myśl dobrze znanej zasady o trzęsieniu ziemi Freelancer rozpoczyna się potężną eksplozją. W przestrzeń wylatują elementy Freeport 7, jeszcze w chwilę wcześniej neutralnej bazy handlowej. Ludzkość traci bazę, a jeden z jej przedstawicieli, a przy okazji nasz bohater - Edison „Freelancer Alpha 1-1" Trent – grunt pod nogami. Człowiek ten, opętany wizją „sam sobie sterem, żeglarzem, okrętem", która w praktyce wyklucza np. karierę wojskową, w wybuchu Freeport 7 traci wszystko - statek, pieniądze, spokój... I w takim momencie przejmujemy nad nim kontrolę.

Czysta akcja

Po pierwsze i najważniejsze - Freelancer to czystej wody gra akcji, w żadnym razie space sim w rodzaju Elite czy BattleCruiser 3000. Brak obsługi joysticków, brak rozbudowanej klawiatury (grę da się skończyć, wciskając F2, F3 i od czasu do czasu G i F). A co najważniejsze - brak wolności charakterystycznej dla dzieł Davida Brabena, stawia go w jednym szeregu z produkcjami z serii X-Wing, Wing Commander czy FreeSpace. Mimo to Freelancer - i tu sekret wysokiej oceny widniejącej pod tekstem - jest tytułem atrakcyjnym także dla „twardordzeniowych symulantów" i przy odrobinie dobrej woli bawić się można bardzo dobrze przez długie tygodnie. Potencjalne kariery - policjanta, łowcy nagród, łowcy „lootu", handlarza czy pirata - tylko czekają.

To zręcznościówka, nie sim!

Nie ma wolności – kampania obowiązkowa

Barier i szlabanów na drodze tych, którzy nie mają ochoty ratować świata i chcieliby po prostu pozwiedzać czy pohandlować - jest mnóstwo. Podstawowym jest tu fakt, że E. Trent wyposażony został przez twórców we współczynnik 'level' mający bezpośrednie przełożenie na stopień trudności misji i jakość dostępnego sprzętu. (Innymi słowy - nie kupisz np. Stiletto, dopóki nie zdobędziesz 20 poziomu.) Tymczasem z woli twórców zdobycie kolejnego zależy niekiedy nie od ogólnej, wycenianej w dolarach, „wartości" naszego bohatera, co od wykonania misji kampanii właśnie. Innym ważnym i bolesnym ograniczeniem jest to, że początkowo część systemów jest zamknięta dla nazbyt samodzielnych gwiezdnych wędrowców. (Nawet w przypadku znalezienia bramy nadprzestrzennej pojawi się komunikat 'jump not allowed'.) Wyrok skazujący niechętnych kampanii na gorszy sprzęt i okrojony świat wcześniej czy później wymusi na nich zaliczenie owej kampanii.

Freelancer jest dobrym, ba - nawet bardzo dobrym zręcznościowym symulatorem kosmicznym. Przy całej swej klasie nie jest jednak tym, czym chcieliśmy - by był.

Do wyboru, do koloru

Freelancer do wyboru ma łącznie 31 statków. Wraz z kolejnymi levelami otrzymywać będziemy dostęp do coraz nowocześniejszych i coraz mocniejszych ich modeli. Pulę statków podzielić można na dwie główne grupy: myśliwce (lekkie, ciężkie i pojawiające się pod koniec kampanii single player bardzo ciężkie) i transportowce. Te pierwsze, jak łatwo się domyślić, służyć będą głównie wszelakiej maści wojownikom, drugie - handlarzom. Różnice - prócz objętości ładowni - obejmują także liczbę węzłów pozwalających na montowanie broni i zwrotność w trakcie lotu. Klasa nie wpływa natomiast - co zaskakujące - na możliwą do osiągnięcia prędkość maksymalną. Oznacza to, że najcięższy frachtowiec jest w stanie uciec najlżejszemu myśliwcowi, co wprawdzie z punktu widzenia astrofizyki jest jak najbardziej prawdziwe, jednak w grze akcji, jaką jest Freelancer, może i powinno budzić zdumienie.

Joysticki zakazane!

Nie mniejsze zdumienie wzbudza system kierowania freelancerową „kupą złomu". Wbrew chlubnym tradycjom space-combat simów, a na podobieństwo first-person shooterów, odbywa się to z wykorzystaniem wyłącznie myszy i klawiatury. Co przy tym ciekawe - A i D z tradycyjnego zestawu WSAD odpowiadają za strafe'y, dzięki czemu możliwe jest, tak jak w Quake'ach i Unrealach - „ślizganie się" na boki! Dodatkowo po wciśnięciu spacji statek przechodzi w tryb mouse flight, w którym po prostu „wskazujesz" cel, w kierunku którego powinien się zwrócić statek, reszta dokonuje się samoczynnie. Już po kilku pierwszych minutach życia w systemie Syriusza trzeba przyznać, że ten zupełnie niezwykły jak na symulatory system kierowania w zupełności odpowiada charakterowi gry. Przeciwników bowiem Freelancer serwuje z dużą prędkością i w sporych ilościach, a przeciętnej trudności zadanie naprzeciw nam rzuci co najmniej 6 kandydatów na pył kosmiczny.

System mysz-klawisze pomógł także Freelancerowi osiągnąć stan kompletnej i absolutnej łatwości obsługi. Już po kilkunastu minutach nie masz wątpliwości - co, gdzie i jak kliknąć, aby zadokować, sprawdzić czy wyty-

Boom, boom, boom, boom
I want your stuff in my cargo room

Allor R.S. vs. Freelancer

Runda 1 - początki
Microsoft kojarzy się różnie, ale jeśli chodzi o gry - ostatnimi czasy rządzi. Czy to Dungeon Siege, czy Train Simulator - gry te są piekielnie dopracowane, stabilne i co najważniejsze - grywalne. Z Freelancerem nie powinno być zatem inaczej. A że kosmiczne tematy autor tych ramek lubi, więc korzystając z nieobecności Gem iniego w redakcji, płytki capnął i czym prędzej grę zainstalował.

No i się zaczęło... Na początku były pewne problemy z wykryciem karty graficznej (GeForce 4800). Dziwne wydawało się jeszcze tylko to, że niekiedy stawała się (zresztą nie tylko ona) dziwnie małomówna: niby postacie poruszały ustami, ale nie było słychać głosów. Menu tym razem niczego nie ujawniło, przeinstalowanie sterowników do Live! również... Dopiero lektura Readme.txt rzuciła tu nieco światła: gra strasznie nie lubi innych codeków dźwięku! Trzeba ją było odinstalować, wywalić Nimopack, zainstalować znajdujące się na płycie uaktualnienia Microsoftu, ponownie zainstalować i... to na szczęście wszystko, a postacie, z Juni na czele, odzyskały głos!

Runda 2 – latamy
Myszka. I klawisze WSAD. W kosmosie. Ech, co się na tym świecie porobiło. Od zawsze był to przecież joystick! X-Wing, TIE, Freespace, I-War - a tu nagle myszka! Chociaż z drugiej strony... Epic, które było przecież jeszcze przed X-Wingiem, było na myszkę. First Encounters było na myszkę. Elite... no, Elite - to już zależało od komputera, bo mysz do Spectruma widziało tylko parę osób, więc siłą rzeczy były to albo klawisze, albo joystick. W sumie więc myszka jest niby równie mocno zakorzeniona w gatunku, co joye, ale jakoś tak trudno do tych korzeni wrócić...

Przynajmniej w teorii, bo w praktyce bardzo szybko idzie się do takiego sterowania przyzwyczaić. Tym bardziej że elementów symulacji we Freelancerze nie ma prawie wcale (za to są typowe dla strzelanek znajdźki regenerujące tarcze i pancerz), a praktyczności takiemu sterowaniu nikt chyba odmówić nie może. Zwłaszcza z widokiem z zewnątrz: może to i jest całkowite zaprzeczenie poprzednich kosmicznych pseudosymulatorów, ale nic na to nie poradzę - jest tutaj po prostu najlepszy, mimo że widok z kabiny też można włączyć.

Runda 3 - zarabiamy
Po pierwszej misji otrzymanej od Juni mamy już statek i możemy się zabrać za ciułanie kasy. Do wyboru walka albo handel – tyle, że handel jest tu jedynie dla największych desperatów. I to wcale nie ze względu na takie nieciekawe „ciekawostki" jak nieskończone paliwo tudzież absolutnie sztywne ceny. Kluczem-hasłem jest autopilot. Większego badziewia dawno już w grach nie było! Potrafi bowiem lecieć tylko do jednego punktu nawigacyjnego, a po jego osiągnięciu trzeba mu ręcznie wskazać następny, co po paru chwilach doprowadza do szewskiej pasji.

Aby było jeszcze śmieszniej, nie ma tu także przyspieszenia czasu. Pewnie ze względu na grę sieciową, ale co mnie to - do diaska - interesuje, skoro gram w singla?! Po połączeniu tych dwu faktów otrzymujemy taki miły absurdzik jak konieczność półgodzinnego siedzenia przed ekranem tylko po to, by raz na minutę wskazać autopilotowi następny punkt nawigacyjny.

Runda 4 - fabuła
No tak - fabuła. Wspominałem już, że Juni jest po prostu boska? I to nie tylko ze względu na figurę tudzież oblekający ją (bardzo ściśle) ubiór? Ale tym razem wcale nie o to chodzi. Po prostu fabuła, a konkretnie kampania, jest tym, co grę - przynajmniej w moich oczach - ratuje.

BTW - po ukończeniu kampanii miałem nieodpartą chęć polecieć do Rheinlandu i tam zarobić wystarczająco dużo kasy, by kupić sobie jeden z ich myśliwców. Naprawdę! Ale po półgodzinnym locie mi przeszło... a gra wylądowała na półce i czeka na jakiś dodatek.

Jestem wojownikiem i ascetą, poszukuję piękna i przyjaźni...

Do wyboru walka albo handel – tyle, że handel jest tu jedynie dla największych desperatów.

czyć nowy kurs, zapoznać się z ostatnimi wiadomościami z planety i świata. I choć nie twierdzę, że wyzbycie się obsługi joyów jest w pełni uzasadnione - muszę przyznać, że latało mi się, i lata, nadspodziewanie wygodnie.

Ucz się balansować!

System Syriusza nie jest bezpiecznym miejscem dla tych, którzy nie dysponują szybkim refleksem i co najmniej poprawną koordynacją oko-ręka. Zamieszkuje go kilkanaście, może nawet kilkadziesiąt przyjaznych lub wrogich ugrupowań, organizacji i korporacji, które - jak się zdaje - robią niewiele więcej ponad usilne zwalczanie się nawzajem. Jest to o tyle ważne, że nasz jedyny chyba freelancer w całym świecie Freelancera - wejdzie w interakcję z nimi. W tym też miejscu jasne się staje znaczenie całej listy wskaźników reputacji u poszczególnych grup i jej naturalnych wrogów. W praktyce możliwe są trzy stany - przyjazny (pomoc w przypadku ataku), neutralny, wrogi (natychmiastowy atak na nasz statek). Przy czym jednak współpraca z przedstawicielami ładu i spokoju (policją, łowcami nagród) naturalnie umieści cię na liście „poszukiwany żywy lub preferowane - martwy" piratów tego samego systemu. Ma to zaś znacznie nie tylko dlatego, że jako np. wróg będziesz atakowany natychmiast, lecz wiąże się także z niemożnością zakupu sprzętu i podejmowania zleceń wrogiej strony. Oczywiście możliwa jest zmiana orientacji dobry-zły w połowie gry, jednak wiąże się to z koniecznością zaoferowania naprawdę sporej łapówki.

Kraniec wszechświata odkryty!

Niewiele średnio spostrzegawczemu freelancerowi trzeba czasu, by zauważyć, że zapewnienia o gigantycznej skali kosmosu we Freelancerze są równie gigantycznie przesadzone. W rzeczywistości system Syriusza jest względnie niewielki, a może raczej - wyjątkowo skompresowany (loty z planety na planetę nie zajmują zwykle więcej niż paru minut czasu rzeczywistego). Nietrudno jednak domyślić się przyczyn tego: brak prawdziwego i zdolnego zmieniać punkty nawigacyjne autopilota oraz funkcji kompresji czasu (!) zmieniłyby podróże kosmiczne w koszmar.

W każdym razie nasz wszechświat składa się z niebotycznej liczby 35 systemów gwiezdnych. Tym niemniej jego eksploracja zajmie, nawet wytrwanych graczom, dobrych kilka tygodni. Godna podkreślenia jest także wyraźna dbałość o zróżnicowanie, przejawiające się tym, że nie ma właściwie takich samych dwóch systemów, dwóch planet czy dwóch baz. W Liberty motywem przewodnim są orły, w Kusari - smoki, a w Rheinlandzie - celtyckie krzyże; różnią się nawet akcenty poszczególnych „nacji": japońska melodyka czy twarde niemieckie „zenkju" rozwiewają wszelkie wątpliwości co do miejsca stałego zamieszkania rozmówcy. Także przestrzeń kosmiczna, wbrew temu, co mówili nam w szkołach, nie jest czarna i pusta. W czasie własnej kariery natrafisz na miejsca - dosłownie - wypełnione kryształkami lodu, ogromnymi głazami w najrozmaitszych kształtach, szczątkami statków, radioaktywnymi chmurami itd., itp.

Wirtualna rzeczywistość istnieje!

Uznanie budzi tu także dbałość o spójność i autentyczność świata. Na tę ostatnią zwróciłem uwagę, prowadząc rozmowy w barach.

To zręcznościówka, nie sim!

Wbrew temu, czego można by oczekiwać, przygodne i częstokroć nieznaczące dla fabuły postacie nie nudzą i nie powtarzają tej samej kwestii x razy. Naturalnie łatwo zauważyć, że dialogi składają się ze stałych fragmentów typu: zapoznanie lub przywitanie, sprawdzenie konta, zakończenie lub podzielenie wiadomościami.

Podobnie jest z rozmowami w eterze. One również są poskładane z części, są jednak logiczne i spójne. Pomysł ten przekonał mnie ostatecznie do siebie w przestrzeni West Point - gdzie na wezwanie kontrolera ze wskazanego statku padła odpowiedź „kadeci z West Point wracający z patrolu do West Point". Niby drobiazg, lecz dzięki niemu wrażenie „bycia tam" umocniło się znacznie. Wrażeniu temu służą także okazjonalne testy ładunku przeprowadzane przez siły porządkowe danego systemu. Te również nie tyczą się tylko twojego statku, ale każdego w przestrzeni, co znakomicie wpływa na wrażenie autentyczności świata. Spójność gry widoczna jest wreszcie w tym, że jeśli widzisz transportowiec znikający w „pasie handlowym", możesz być pewien, że pojawi się on w systemie, do którego wiedzie ów pas i iż zdarza się, że czeka w kolejkach do dokowania, kiedy inny kierowany przez komputer statek ląduje w tej samej bazie czy na tej samej planecie.

Jest ładnie...

Oprawa audio-wizualna Freelancera utrzymuje niezły poziom, z tendencją do dobrego. Nadspodziewanie dobrze wypadają tu postacie i ich animacje. Mimika w rozmowach: ruch gałek ocznych, brwi, zsynchronizowanie ruchu warg do wypowiadanych słów, a także ruch pojedynczych palców i naturalny chód (nie bieg) sugerują, że gdyby Freelancer pojawił się rok czy dwa temu - byłby całkowitym przełomem w tej dziedzinie. Podobnie - bardzo dobre - jest udźwiękowienie postaci. M.in. dlatego, że bohaterom głosu użyczyli m.in. John-Rhys Davies (ostatnio Gimli w Władcy Pierścieni) i Andy Serkis (Gollum...).

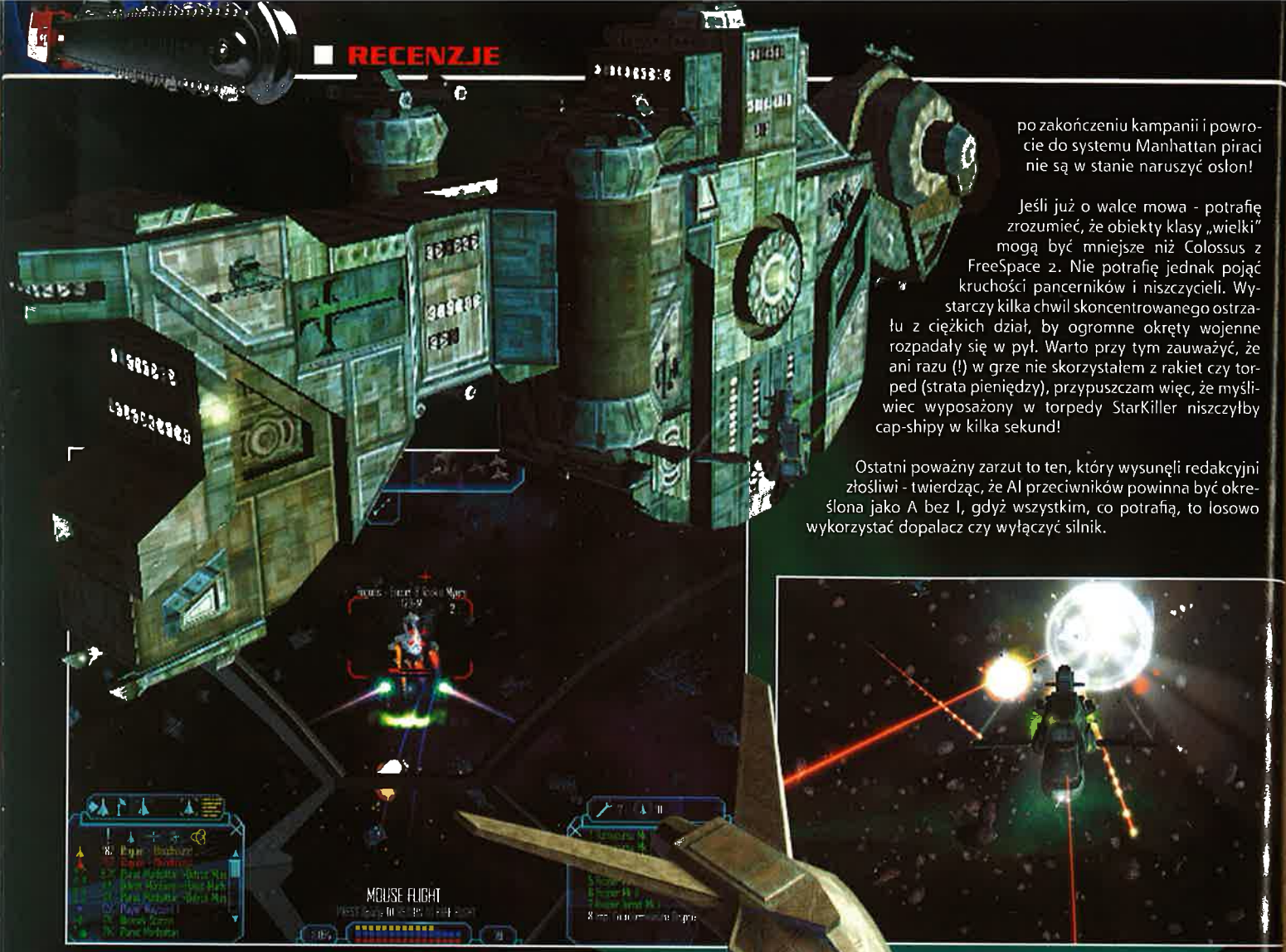
...ale nie do końca

Modele obiektów innych niż postacie i tekstury je pokrywające jednak ukazują bolesną prawdę - ta gra tworzona było długo i w bólach. Modele są mało szczegółowe (pomijam tu ich kształty, bo to kwestia wyłącznie smaku), a tekstury rozmyte i spłowiałe. (Może jednak dzięki temu Freelancer nie wymaga procesora 3 GHz i Radeon 9700 Pro, by cieszyć się pełnią detali [wystarczy bez problemu 1024 na 768 na 1 GHz i GeForce 2] - i fakt, że nie zawiesiła się ani razu w czasie 3-tygodniowego życia w systemie Syriusza!) Nie sposób też nie zauważyć, że np. planety przypominają wielkością raczej asteroidy niż wyposażone w atmosfery kule. Na domiar złego ich atmosfera okazuje się całkowicie nieprzenikniona, ba - śmiertelnie groźna - i że należy zdać się na lądowanie automatyczne z wykorzystaniem „pierścieni dokujących" Wystarczy kilka chwil lotu z komunikatem 'warning, atmospheric damage', by obejrzeć przemianę własnego statku w kulę jasnożółtego ognia.

Nie dość tego. Po wylądowaniu na „planecie" okaże się, że tak naprawdę to mała baza składająca się jak wszystkie inne z lądowiska, baru, warsztatu, czasem sklepu i dealera statkami. Wieści w barze w neuronecie po zakończeniu kampanii „cofną się" do tych z jej początku.

Także jeden z największych atutów Freelancera - misje losowe, dzięki którym zawsze mamy co (za-

WIESZ COŚ O UNII EUROPEJSKIEJ ?
Potrafisz stworzyć grę komputerową ?
Polska Agencja Informacyjna S.A. ogłasza konkurs na stworzenie interaktywnej gry komputerowej
1 megabajtami dookoła Europy-Eurogra
Szczegółowe informacje oraz regulamin konkursu na stronach Polskiej Agencji Informacyjnej S.A. Www.pai.pl
Informacje tel. (22) 628 92 02 lub 0691 745 309
Termin nadsyłania prac upływa 20 maja 2003.
Pod patronatem Ministra Nauki
kbn
Www.pai.pl/eurogra
Microsoft
WEŹ UDZIAŁ I WYGRAJ
25.000 pln
ORGANIZATOR: www.pai.pl
Partner:
Patronat Medialny:
CLACTION
TVP 3
CLICK!



po zakończeniu kampanii i powrocie do systemu Manhattan piraci nie są w stanie naruszyć osłon!

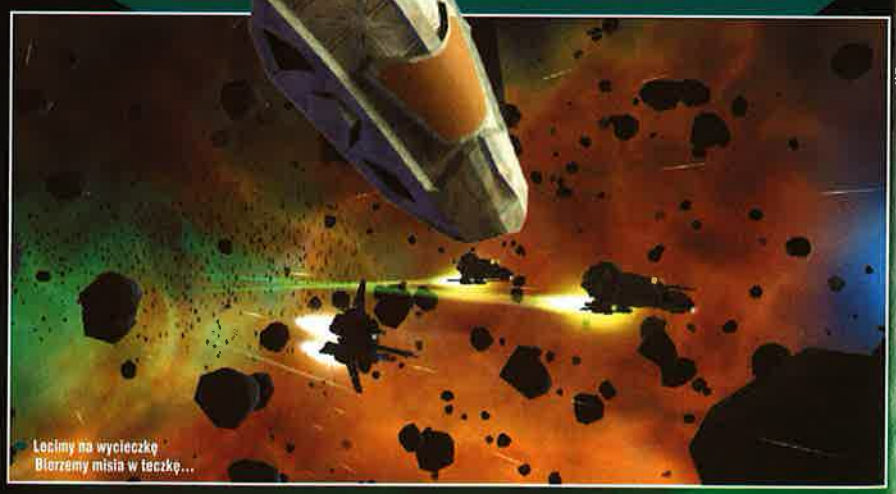
Jeśli już o walce mowa - potrafię zrozumieć, że obiekty klasy „wielki" mogą być mniejsze niż Colossus z FreeSpace 2. Nie potrafię jednak pojąć kruchości pancerników i niszczycieli. Wystarczy kilka chwil skoncentrowanego ostrzału z ciężkich dział, by ogromne okręty wojenne rozpadały się w pył. Warto przy tym zauważyć, że ani razu (!) w grze nie skorzystałem z rakiet czy torped (strata pieniędzy), przypuszczam więc, że myśliwiec wyposażony w torpedy StarKiller niszczyłby cap-shipy w kilka sekund!

Ostatni poważny zarzut to ten, który wysunęli redakcyjni złośliwi - twierdząc, że AI przeciwników powinna być określona jako A bez I, gdyż wszystkim, co potrafią, to losowo wykorzystać dopalacz czy wyłączyć silnik.

)robić, sprowadzają się w istocie do „zniszcz" i jako takie szybko stają się nudne i niewdzięczne. Wreszcie - ostatni z zarzutów, przekreślający w istocie karierę kosmicznego kupca - sztywna ekonomia sprawiająca, że trudność zarabiania na handlu dobrami sprawdza się nie do znalezienia luki lub nagłego wzrostu popytu, lecz pokonania długiej i zwykle niebezpiecznej drogi z taniego A do drogiego B.

05/2003

Kampania single player ukazuje także przedziwną w gruncie rzeczy nierówność rozwoju poszczególnych domów. Najbogatsza (pierwsza w Syriuszu i pierwsza w kampanii) Liberty ma najsłabsze statki. Ostatnie odwiedzane - Sektory Zewnętrzne - technologie wielokrotnie mocniejsze! Pytanie w takim razie, co - prócz woli twórców - utrzymuje status quo pomiędzy domami? Przecież neo-Niemcom z ich powszechnym supersprzętem może tygodnie zajęłoby podbicie pozostałych systemów. W ten też sposób gra wymusza nabywanie coraz mocniejszych statków i coraz wytrzymalszych tarcz, przez co


Lecimy na wycieczkę
Bierzemy misia w teczkę...

Nowa gwiazda na niebie

Podsumujmy. Freelancer jest dobrym, ba - nawet bardzo dobrym zręcznościowym symulatorem kosmicznym. Jest rozbudowany, ale przystępny, dzięki czemu szybko uczysz się być „Freelancerem Alphą 1-1", a Syriusz staje się twoim domem. Do finału kampanii można wprawdzie dotrzeć po dwóch-trzech dniach - jednak dokładne poznanie systemów, odnalezienie np. mitycznej planety małp - zajmie długie, długie tygodnie gry.

Przy całej klasie jednak Freelancer nie jest tym, czym chcieliśmy - by był. Zbyt widoczne są miejsca, w których miało być coś jeszcze - elementy, z których twórcy musieli zrezygnować. Nie mogą podobać się ograniczenia czy nieco zbyt liniowe misje kampanii, wreszcie - nieco zbyt duże tempo akcji... Mimo to jasne jest, że na wirtualnym niebie rozbłysła nowa gwiazda. A nasze marzenia... Cóż, może X2: The Threat, może Elite IV, a może... Freelancer 2?

7

Producent: Microsoft Games ■ **Dystrybutor:** APN Promise ■ **Wymagania:** P3 600 MHz, 128 MB RAM ■ **Akcelerator:** konieczny, 16 MB ■ **Internet:** www.microsoft.com/games/freelancer/

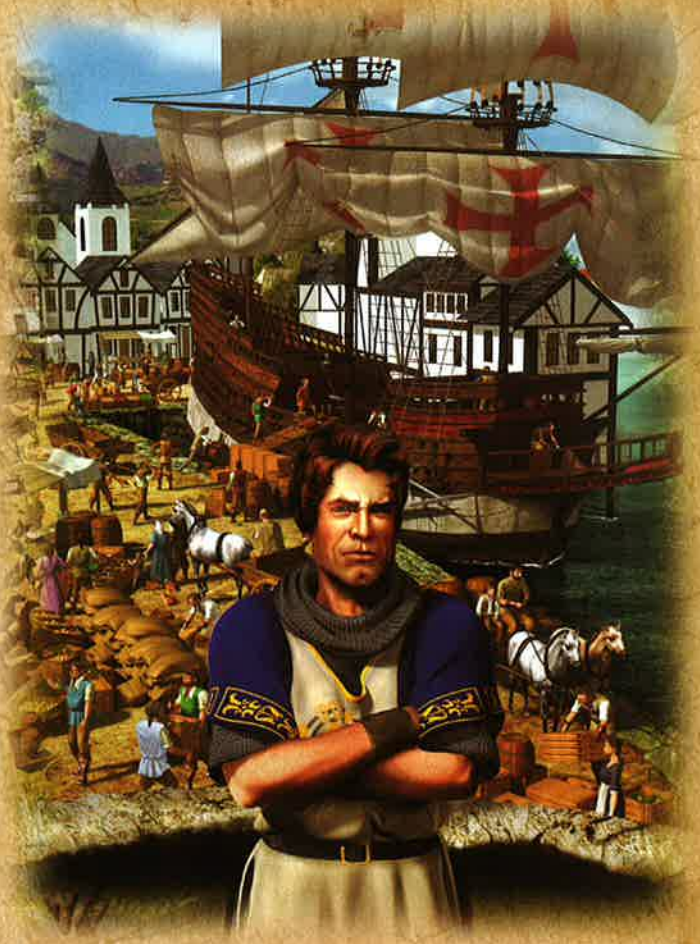
- tempo akcji ■ widowiskowe eksplozje ■ 35 systemów gwiezdnych (w tym ukryte) ■ ponad 30 statków – myśliwców i frachtowców ■ naprawdę intuicyjny interfejs
- tempo akcji ■ "skompresowany" wszechświat ■ sztywna ekonomia ■ schematyczne wolne misje ■ autopilot i brak kompresji czasu

INFO

To zręcznościówka, nie sim!

Zbuduj swoje imperium.

Jest rok 1503.
Zaczynasz tworzyć imperium.
Na czym oprzesz swoją potęgę?
Czy będzie to system dobrze
prosperujących miast, w których
ludzie zechcą się osiedlać
i prowadzić handel?
Czy też wybierzesz ekspansję
militarną – fortece nieustannie
szkolące nowych żołnierzy
do kolejnych ataków na wroga?
Możesz żyć w pokoju
lub prowadzić nieustanną walkę.
Wybór należy do Ciebie.



Lub zdobądź je przemocą.

Anno 1503
Nowy Świat

Twój świat. Twój wybór.

PL

www.anno1503.com

Challenge Everything™
eagames.com

ANNO 1503 – Nowy Świat © 2003 SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. SUNFLOWERS jest zarejestrowanym znakiem towarowym SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Wszystkie prawa zastrzeżone. Electronic Arts, Challenge Everything, EA GAMES i logo EA GAMES są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych lub innych państwach. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są majątkiem ich prawnych właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™.

Kivenkantaja

Wielki sukces kinowy „Gladiatora" z Russellem Crowe w roli głównej musiał zaowocować wysypem gier o tematyce rzymskiej. Praetorians jest tego najlepszym przykładem.

PRAETORIANS

GATUNEK: RTS

Wieki minęły od premiery ciągle doskonałego Centuriona. Później chyba tylko Ceasar traktował o Rzymie i jednocześnie był grą nad wyraz udaną. Resztę gier „rzymskich" możemy tu pominąć milczeniem, bo w sumie nie ma czego wspominać. Najwyższy zatem czas odszukać w domu zaginioną płytkę DVD z „Gladiatorem", wczuć się w klimat i ponownie ruszyć na czele rzymskich legionów na podbój Europy.

Generale, prowadź na Galię!

Nie, nasz bohater nie nazywa się Maximus Decimus Meridius (piękne imię i nazwisko!), ale również dowodzi rzymską armią. (Wiem, że w wojsku rzymskim nie było generałów - ale skoro „pijemy" do „Gladiatora"... a zresztą w Pretorianach dowódca to generał i nic na to nie poradzę. Może warto byłoby wychłostać konsultanta historycznego?)

Pod twoim dowództwem - generale :) - żołnierze biją się za Juliusza Cezara na ziemiach Galii, Egiptu i rzecz jasna, słonecznej Italii. A że gra po jednej (i to silniejszej) stronie jednak byłaby chyba trochę nudna, możemy powalczyć w imieniu Galów lub Egipcjan i dla odmiany - skopać Rzymianom tyłki. (Rewanż za porażkę Wisły?) Chociaż - nie oszukujmy się, to tylko taki dodatek, by tacy malkontenci jak ja nie napisali, że w grze możemy sterować jedynie jedną nacją. Kampania Rzymian jest najlepiej przygotowana pod względem historycznym, a także bardzo dynamiczna, zaś jej misje po prostu doskonałe.

Rzymska armia w marszu.

Total War? Nie...

Pierwszy raz usłyszałem o Pretorianach bodajże trzy lata temu i wówczas ze skąpych informacji wynikało, że będzie to gra charakterem zbliżona do serii Total War. Nic jednak bardziej mylnego. Gra autorstwa panów z Pyro (dla przypomnienia: twórcy Komandosów) jest klasycznym do bólu erteesem. Klasycznym, choć zrobionym z klasą i raczej bez słabych punktów.

Maximus

Po pierwsze - dynamizm akcji. Ciąg zadań składających się na każdą misję jest po prostu spójny, logiczny - można rzec. Akcja nie rwie się ani na chwilę. Wielbiciele „Gladiatora" będą się przez cały czas czuć niczym Maximus nacierający na barbarzyńców w Germanii. Na taki stan rzeczy wpływa także charakter gry. Skoncentrowano się tu na walce, do minimum ograniczając wszelkie sprawy związane z gromadzeniem surowców, wznoszeniem budowli i tego rodzaju cywilnymi bzdurami. Żołnierz jest po to, by walczyć, burzyć i gwałt... no, nieważne.

Oryginalnym pomysłem jest produkcja jednostek. Tym razem obyło się bez gromadki wieśniaków zbierających drewno, minerały i żarło, aby potem produkować z tego żołnierzy. W Pretorianach zajmujemy wioskę i nasz generał zaczyna rekrutować jednostki spośród ludków zamieszkujących osadę. Taki oddział np. podstawowej piechoty to trzydziestu wieśniaków i trzydzieści sekund czekania na sformowanie ich.

Populacja każdej wioski jest ograniczona (np. 200 osób, czyli możemy zwerbować maksymalnie sześć oddziałów), i - po naszym werbunku - pooooowoooli się odnawia. Zatem tylko czas determinuje efektywność naszej produkcji. I właśnie ten czas powoduje, że chwilami ten system rekrutacji działa mi na nerwy. Nie raz i nie dwa, gdy czas naglił jak diabli, musiałem spokojnie czekać, aż w wiosce pojawią się kolejni ludzie. Wówczas jednak pragnąłem bardziej tradycyjnego systemu tworzenia uzupełnień. Niemniej jednak jest to jedna z tych rzeczy, które czynią Pretorian grą wyróżniającą się z tłumu podobnych produkcji.

Po drabinie na mury

Walka walką, ale nie oznacza to jednak, że w grze tej nie budujemy żadnych struktur czy budowli. Wznosimy, a jakże - ale te o charakterze militarnym. Nasza piechota (Auxiliary Infantry) potrafi zbudo-

Stojące niedaleko lasu katapulty zostały zaskoczone...

Gladiator

Wysoko budżetowy film Ridleya Scotta stał się kinowym hitem roku 2000. Doceniła go nawet Akademia Filmowa i nagrodziła „Gladiatora" Oskarami m.in. za reżyserię (Scott), główną rolę (Russell Crowe) i muzykę (Hans Zimmer). Krótko o fabule: generał Maximus dowiaduje się, że umierający cesarz Marek Aureliusz chce uczynić go następcą na tronie. Nie podoba się to prawowitemu dziedzicowi Kommodusowi (Joaquin Phoenix), który postanawia pozbyć się rywala i skazuje go na karę śmierci, wraz z cała rodziną. Maximusowi cudem udaje się uciec. Trafia do niewoli, w której zostaje wyszkolony na gladiatora. Z walki na walkę zyskuje coraz większą popularność, a na jego występy przychodzi coraz więcej ludzi. Maximus jako gladiator wraca do Rzymu, by pomścić zamordowanie bliskich, ale wie, że jedyną potęgą większą od władzy cesarza jest wola ludu i dlatego, by dokonać zemsty, musi się stać największym bohaterem Imperium.

wać np. wieżę strażniczą, machinę oblężniczą, a także... drabiny używane podczas szturmów na fortyfikacje! Nasi ludzie potrafią także budować/naprawiać mosty itd. (Skoro była mowa o strażnicach, warto zaznaczyć, że możemy w nich umieszczać oddziały wojskowe, łuczników lub włóczników, którzy skutecznie rażą z góry wroga.)

Legioniści i pretorianie

Za jednostki występujące w grze należą się autorom brawa. Przygotowali je, studiując księgi historyczne, a przy tym okazało się, że te starożytne (tyczy się to przede wszystkim Rzymian) są różnorodne i doskonale sprawdzają się w bitwach. (Co wszelako nie powinno nikogo dziwić, bo gdyby było inaczej, Rzymianie nie stworzyliby tak ogromnego imperium.)

Na mnie największe wrażenie zrobiły jednostki zwiadowcze, które występują w dwóch odmianach. Pierwszym jest bohater o imieniu Agrado z Talagatty. Pan ten jest hodowcą orłów i takowych używa do zwiadu. Orzeł odsłania teren i jednostki przeciwnika. Niestety barbarzyńcy lubią się kryć w leśnych odstępach, a tu nawet orli wzrok niewiele pomoże. Na szczęście Łymianie (kto pamięta ten fragment „Żywota Briana"?) dysponują również zwiadowcami w postaci wyszkolonych specjalnie w tym celu wilków (i ich przewodnika). Rzymskie Szariki wyniuchują ukrytych w lesie barbarzyńców niczym precyzyjny radar.

Dwie olbrzymie strażnice strzegą obozu.

Trzon jednak stanowią jednostki typowe dla każdej armii świata (mam na myśli piechotę, konnicę i łuczników), a także wojska charakterystyczne dla Rzymian. W ich barwach oglądamy zatem m.in. pretorian, a nawet gladiatorów. Pretorianie, tak jak wieki temu, spełniają w grze rolę doskonale wyszkolonej straży przybocznej cesarza. Są też legioniści - czyli ciężka piechota, zmiatająca dosłownie wszystko z powierzchni ziemi. Ciekawą formacją są tu także włócznicy. Dzięki długim włóczniom nieźle sobie radzą w walce na otwartym terenie, zwłaszcza przeciw kawalerii. W walce leśnej oraz gdy przychodzi do budowania czy naprawy mostów, fortyfikacji i machin oblężniczych są natomiast bezużyteczni. Wówczas możemy jednak w kilka chwil przedzierzgnąć cały oddział w Auxiliary Infantry - czyli lekką piechotę.

(Przedzierzgnięcie, jak mniemam, w łacinie oznacza „wywalcie te cholerne piki".) :)

Pretorianie walczą

Jako że walka w tej grze to danie główne, warto nieco bardziej szczegółowo omówić ten aspekt. Owszem, tak jak w wielu innych erteesach, o wyniku starcia decyduje dość często liczebność armii, choć spore znaczenie ma także teren, na jakim toczy się walka. (Włócznicy, na przykład, nie mogą wejść do lasu, a legioniści nie mają szans na bagnach, nie możemy nawet nimi przekroczyć małej rzeczki. Z drugiej strony - las doskonale nadaje się na zasadzki i nie ma chyba bardziej przykrej niespodzianki dla wroga niż zasypanie go z ukrycia gradem strzał.)

Nie można też lekceważyć odpowiedniego sformowania szyku. Tak naprawdę to nadmiernie dużego wyboru nie mamy. Oprócz typowych ustawień, jak np. linia, mamy dwa, których próżno szukać w innych tego rodzaju grach. Pierwsza formacja to żółw rzymski. Wystarczy ustawić w tym szyku legionistów, a (prawie) żadna siła ich nie ruszy. Cóż, w końcu był to odpowiednik starożytnego czołgu...

Inną ciekawą formacją jest ta przeznaczona dla łuczników. Wystarczy, by przykucnęli, a ich strzały celniej biją - i to na dłuższy dystans. Skoro piszę o łucznikach, w tym miejscu malutka dygresja. Nie bardzo rozumiem, dlaczego w czasie rzęsistego deszczu nasi podopieczni mogą strzelać płonącymi strzałami. Wydaje mi się, że strzały powinny gasnąć (a może się mylę)?

Twórcy legendarnych Komandosów po raz kolejny spisali się na medal i przyrządzili bardzo dobry ertees.

Ważnym elementem jest tu także to, że nasza armia może się składać naprawdę z wielu jednostek. Co - rzecz jasna - doprowadza do wielkich bitew z udziałem mnóstwa żołnierzy. Wygląda to doprawdy imponująco, zwłaszcza gdy zdobywamy jakąś fortecę. Mnóstwo machin oblężniczych i rój wojska z drabinami wdzierającymi się na mury - oraz dziesiątki jednostek na blankach robią niesamowite wrażenie. Możemy zbombardować bramę wielkimi głazami i dostać się do środka metodą konwencjonalną (czytaj: przez wyłom) lub też wedrzeć się na mury za pomocą drabin i machin oblężniczych. Najskuteczniejsze jednak jest jak zawsze uderzenie z wielu stron jednocześnie.

Ciekawi mnie, jak wyglądają takie wielkie bitwy w opcji multiplayer? Na pewno bardzo efektownie. A propos multiplayera, grać możemy maksymalnie w osiem osób, co jest liczbą akuratną jak na ertees.

Jedyny - chyba - minus tej całej zabawy, to takie sobie AI komputera. Zdarzyło się kilka śmiesznych wpadek. A to - wbrew zdrowemu rozsądkowi - komputer zaatakował moje wojska, a to podczas gdy ostrzeliwałem katapultę wroga, jej osłona stała i czekała, aż im z tyłków zrobią „zmierzch i upadek cesarstwa rzymskiego" itd. Krótko mówiąc - komputerowi zdarzają się reakcje irracjonalne - i to częściej niż przewiduje norma.

Piękna woda, śliczne drzewa

Graficznie Pretorianie robią imponujące wrażenie. Przede wszystkim zróżnicowane tła. Najbardziej podoba mi się to, co widzimy, gdy naciera my w Galii - począwszy od cudownie zielonej puszczy ze ślicznymi, bardzo realistycznymi drzewami, krzewami i trawą oraz bajecznie rozpryskującej się pod nogami żołnierzy wody po tereny skryte śnieżnym puchem i błotem. Niewiele gorzej wyglądają lokacje umiejscowione w Egipcie, choć z uwagi na geograficzne położenie tego kraju - detali jest tu dużo mniej. (Piasek wszędzie wygląda podobnie.) :)

Ładnie wyglądają również jednostki. Rzymska armia imponuje pancerzami i wyeksponowanym tu uzbrojeniem. Na pochwałę zasługuje fakt, że wojska każdej nacji różnią się od siebie kolorystycznie i nie ma problemu z rozpoznaniem - kto swój, a kto wróg, nawet w wirze największego starcia. Animacje wojaków - imponujące. (No i to, jak niesamowicie rozpryskuje się woda pod kopytami kawalerzystów - cudo! Dlatego właśnie wspominam o tym ponownie. W końcu klimat gry tworzą także właśnie takie „perełki".)

Hans Klo... Zimmer?

Panowie od muzyki wyraźnie inspirowali się dokonaniami Hansa Zimmera w „Gladiatorze". Nic dodać, nic ująć ponad to. Może jedynie, że dzięki temu muzyka bardzo dobrze pasuje do gry. Odgłosy, a także odzywki naszych podwładnych również trzymają fason. Podobają mi się zwłaszcza te wszystkie służbiste potwierdzenia rozkazów. Odgłosy bitwy, np. gdy słychać szczęk oręża i okrzyki umierających - pozostają w pamięci.

Pretorianie wracają do domu

Na zakończenie jeszcze jedna rzecz, przemawiająca na korzyść Pretorian - są to rozsądne wymagania sprzętowe. W czasach gdy gry z porównywalną grafiką wymagają potężnych „kombajnów", Pretorianie chodzą bez problemu i na słabszych kompach, a do tego gra zaskakująco szybko się wczytuje. To dobrze świadczy o klasie programistów.

Roma locuta, causa finita!

Krótko mówiąc, panowie z Pyro prochu nie wymyślili, ale stworzyli ertees na bardzo wysokim poziomie, który powinien zainteresować wszystkich fanów młócek w czasie rzeczywistym. Mnie Pretorianie spodobali się bardziej niż przereklamowane Age Of Mythology. Amen.

Pretorianie

Pretorianie (milites praetoriani) - w okresie republiki straż przyboczna rzymskich wodzów. Od 27 p.n.e. gwardia przyboczna cesarzy (zorganizowana przez Oktawiana Augusta), licząca ok. 4,5-5 tys. żołnierzy i stacjonująca poza murami Rzymu. W okresie początkowym (I-II w.) do oddziałów pretorian zaciągali się mieszkańcy Italii i prowincji zromanizowanych (Hiszpanii, Galii). W 193 Septymiusz Sewer pozwolił na zaciąg do pretorian mieszkańcom innych prowincji. Pretorianie byli jedyną siłą militarną (poza wigilami i flotą) stale stacjonującą na terenie Italii. Mieli niebagatelny wpływ na wynik walk o tron cesarski (w czasach Tyberiusza, Kaliguli i Nerona dowódcy pretorian należeli do najbardziej wpływowych ludzi w imperium). Często to właśnie pretorianie obwoływali lub obalali kolejnych cezarów. Oddziały pretorian zostały rozwiązane przez Konstantyna Wielkiego w 312.

03/2003

8+

INFO

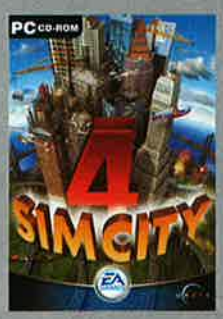
Producent: Eidos ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Wymagania:** PIII 500, 128 MB RAM, WIN 98/2000/XP ■ **Akcelerator:** tak, 16 MB ■ **Internet:** www.praetoriansgame.com

- kapitalne grafika i muzyka ■ dużo walki, mało ekonomii ■ wspaniałe oblężenia ■ ciekawy i całkiem realistyczny sposób rekrutacji oddziałów
- AI komputera mogłaby być lepsza ■ nie ma za wiele taktyki

SIMCITY™4

PL

Miasto Twoich marzeń.
Masz je w zasięgu ręki.



Projektuj, buduj i dbaj o miasto swoich marzeń.

EA GAMES

Challenge Everything.™

simcity.com

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, SimCity, The Sims, EA GAMES, logo EA GAMES, Maxis i logo Maxis są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych lub w innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są majątkiem ich prawnych właścicieli. EA GAMES™ i Maxis™ są markami Electronic Arts™.

Zobacz, co o naszej nowej grze piszą fachowcy:

„Space Tripper to przyszłość!"
PC Gamer - edycja angielska, ocena: 92%

"Można napisać esej o tym, jak świetnie zaprogramowano tę grę. Space Tripper uzależnia!!!"
Edge, ocena: 8/10

Pełna wersja gry Space Tripper w majowym numerze Action Plus

W numerze także:

- solucje i poradniki do C&C: Generals, Sim City 4, Silent Hill 2, Splinter Cell!
- recenzje Raven Shield, Devastation, Freelancer, Praetorians, Rayman 3, American Conquest
- dema Championship Manager 4, Freelancer, Amercian Conquest, Devastation

Ubranko na miarę!

Hot Wheels: Bash Arena

Korzenie serii Hot Wheels sięgają zamierzchłych czasów Amigi. Kolejne tytuły wydawano cyklicznie, mimo to nie zdobyły jeszcze serc graczy, tak jak to było w przypadku chociażby Micro Machines. Bash Arena raczej nie stara się zmienić tej sytuacji.

GATUNEK: ARCADE

Jest brzydka, nierealistyczna, a jednocześnie wciągająca.

Hot Wheels: Bash Arena zalicza się do gier budżetowych. Czyli: lekkich, tanich i przyjemnych. W Polsce wielkiej mody na tego typu produkcje jeszcze nie ma, zatem Bash Arena raczej w naszym kraju w ogóle się nie ukaże. Cóż, takie gry niestety nie opłacają się wydawcom - a szkoda, bo czasem przykuwają do ekranu na kilka miłych godzin.

Kolejny przeciwnik poszedł z dymem.

Masz godzinkę?

Kilka albo zaledwie jedną - jak to ma miejsce w przypadku opisywanej produkcji THQ. Historia tej recenzji w ogóle prezentuje się ciekawie: poprosiłem naczelnego o jakąś grę wyścigową - chciałem przetestować nową kierownicę. Dostał mi się Hot Wheels. Przed uruchomieniem programu co prawda ustawiłem wszystko w opcjach sterowania jak trzeba, jednak mina i tak szybko mi zrzedła. Jak się okazało, akcja przedstawiona jest w rzucie izometrycznym, a kierownica jest tu tak potrzebna podczas rozgrywki jak doniczka na głowie. Zmieniłem zatem sterowanie na to z klawiatury - i poszło łatwo: etap za etapem, upgrade za upgrade'em, szczęśliwie ukończyłem grę w godzinę. Zaznaczam, że nie uważam tych chwil za stratę czasu - bawiłem się przednio, jednak zdecydowanie za krótko.

A o co chodzi?

Byłbym zapomniał - tak się rozpisałem na tematy okołogrowe, że o mały włos pominąłbym najważniejsze: na czym właściwie ta gra polega. Zasady są niezwykle proste: należy jeździć po planszy i złomować jak najwięcej wrogich (przyjaznych i tak nie ma) samochodów. Oprócz tego - klasycznie - należy szukać powerupów i uważać na mnóstwo pułapek, których można również użyć przeciwko innym graczom. Nie jest to w żadnym razie wyścig - spieszyć należy się tylko wtedy, gdy wymaga tego zdobycie specjalnego bonusu (na każdej planszy można pozbierać litery tworzące słowo - mamy na to ograniczony czas). Gra i tak kończy się dopiero wtedy, gdy na arenie pozostaje jeden samochód.

Oprawa

O grafice nie ma co pisać - obrazki są wystarczająco wymowne. Gra wygląda nieco jak freeware dostępny w Internecie. Nie kłuje jednak zbytnio w oczy, nikt z niesmakiem raczej nie powinien się obejrzeć. Muzyka podobnie - podczas gry od razu przestałem na nią zwracać uwagę - nie było jej słychać. A - idąc za regułą wziętą z filmów - gdy niczego nie słychać, to dobrze.

A kabelek?

Nie da się ukryć: Bash Arena nie jest grą przeznaczoną dla jednego gracza. Za to ci szczęściarze, którzy mają dostęp do sieci lokalnej, mogą spokojnie i całkiem miło złomować kolegów. Co prawda, ja tej opcji dogłębnie nie przetestowałem, ale stało się tak tylko dlatego, że koledzy z redakcji mieli wiele ważnych spraw na głowie: Night Mare przypomniał sobie, że karmi piersią, a Ugly Joe odkrył, że całkowicie zapomniał o tym, iż miał napisać tekst do numeru z 2000 roku. Czyli: nowe Hot Wheels w redakcji nie spotkało się z nazbyt entuzjastycznym przyjęciem. Pozwalam sobie jednak stwierdzić, że multi byłby znacznie przyjemniejszy od gry w pojedynkę - chyba każdy po pracy chciałby zezłomować szefa?

A może mało wolnego czasu?

Gra w żadnym razie nie jest absorbująca - wręcz przeciwnie. Spokojnie można ją włączyć na 10 minut, pograć i z uśmiechem na twarzy powrócić do pracy. Jest w niej coś, co nie pozwala się nudzić - to typowa, oldschoolowa zręcznościówka. Doskonały przedstawiciel gatunku: gra jest brzydka, nierealistyczna, a jednocześnie wciągająca. Daje również sporo satysfakcji - często zdarzają się sytuacje, w których cudem unikamy jakiejś pułapki na planszy i obserwujemy, jak wpada w nią przeciwnik. Nawet u najłagodniejszego człowieka pojawia się wtedy złośliwy uśmiech na twarzy.

Czwóra, siadaj!

Z tym, że nie mówię tu o całkiem niezłej ocenie szkolnej, ale o dziesięciostopniowej skali CDA. Niestety, mimo naprawdę sporej grywalności, nie mogę dać ani oczka więcej. Przede wszystkim dlatego, że gra, którą można przejść w godzinę(!), od razu stoi na straconej pozycji. Poza tym lepsza oprawa na pewno by jej nie zaszkodziła. To wszystko to jednak gdybanie - raczej żaden polski dystrybutor nie zdecyduje się na zainwestowanie pieniędzy w Bash Arenę. A trochę szkoda.

4

INFO

Producent: THQ ■ Dystrybutor: THQ ■ Wymagania: P II 266, 64 MB RAM, Win95+ ■ Akcelerator: tak ■ Internet: www.thq.com

grywalność, multiplayer

krótka, nieco zbyt łatwa, słaba oprawa

Hot Wheels znów w drodze!

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIÓWKA

I Was An Atomic Mutant

CormaC

Wszechświat... Wykracza poza ludzkie zdolności pojmowania, jest początkiem i końcem wszystkiego. Ludzie przeklną dzień, w którym uświadomili sobie, że zapanowanie nad atomami, z których jest zbudowany, oznacza również zapanowanie nad nim samym. Przeklną dzień, w którym na pustyni w Nevadzie rozpoczęli badania i uwolnili niewyobrażalną potęgę protonów i neutronów. Czy ludzkość przetrwa konsekwencje nierozważnej zabawy naukowców z siłami natury? (UWAGA: włączyć złowróżbną muzykę, kamera robi najazd na aktora w gumowym kostiumie potwora, wyciemnienie!)

Horrory i filmy SF klasy B z lat 50 to swoisty fenomen. Dla przeciętnego widza to szczyt kiczu, tandety i głupoty, każdy tytuł to sto powodów do śmiechu – bezdennie głupie scenariusze, wszechobecna amatorszczyzna, pompatyczność i nadęcie kontrastujące egzotycznie z nieudolnością, wreszcie zamek błyskawiczny widoczny w kostiumie aktora grającego straszliwe monstrum. Coś jednak musi być w tych niewydarzonych opowieściach o potworach i najeźdźcach z kosmosu, skoro kręcono je na kilogramy, a teraz dla niektórych fanów mają status kultowych. Czy się komuś podobają, czy nie - nie da się im odmówić poczesnego miejsca w historii kinematografii.

O Boże, TO żyje!

Zespół Canopy Games postanowił czerpać inspirację właśnie z tanich horrorów z lat 50. Nie tylko filmowych zresztą – w końcu w Stanach ukazywały się wtedy regularnie czasopisma z opowiadaniami z gatunku horroru i SF (np. wydawane w latach 1923-1954 wielce zasłużone „Weird Tales", w którym publikowali m.in. H. P. Lovecraft oraz Robert E. Howard) oraz komiksy. Można powiedzieć, że autorzy gry odrobili lekcję, albowiem filmowy klimat gry zaurocza, wyczuwalny jest od pierwszych minut i na każdym kroku – w filmikach, w przeróżnych menusach, w warstwie dźwiękowej.

Autorzy położyli nacisk na klimat do tego stopnia, że umożliwili granie nawet w trybie czarno-białym oraz obserwowanie akcji z kinowej widowni.

Oczywiście w odpowiedni nastrój powinno już gracza wprowadzać intro, swoista wizytówka tytułu. Tutaj sprawdza się w tej roli doskonale, bo stylizacja na lata pięćdziesiąte jest idealna, zresztą jak we wszystkich użytych tu filmikach – czarno-biały drgający obraz, fragmenty autentycznych nagrań filmowych „z epoki", charakterystyczna zarówno w treści, jak i wykonaniu narracja prowadzona przez człowieka, który nigdy nie powinien był się do tego zabierać. No i równie charakterystyczne fonty w tytule gry. Dalej jest równie nastrojowo za sprawą zrobionego z humorem menu (np. przycisk Mutate your settings) oraz doskonałej, bez pudła trafiającej w konwencję muzyki. Autorzy położyli nacisk na klimat do tego stopnia, że umożliwili nawet granie w trybie czarno-białym oraz obserwowanie akcji z kinowej widowni (do wyboru kino zwykłe oraz dla zmotoryzowanych), co jednak w praktyce okazuje się średnio wygodne, choć pomysł bez wątpienia fajny. Zobaczmy teraz, co na tych solidnych fundamentach zbudowano.

Spójrzcie tylko, jakie TO wielkie!

I Was An Atomic Mutant to do bólu klasyczna i prosta jak drut w wyciągarce zręcznościówka z akcją ukazaną w konwencji TPP. Jak sugeruje tytuł, wcielamy się w niej właśnie w potwora rodem ze wspomnianych filmów. Potworów do wyboru mamy sztuk cztery i są to dosyć typowi reprezentanci pomysłów zrodzonych w głowach scenarzystów filmowych lat pięćdziesiątych – zmutowana jaszczurka w typie Godzilli, robot-najeźdźca z wymiaru X, lewitujący mózg o zdolnościach telekinetycznych oraz kobieta-olbrzym. (To ci zgryzota – 165 cm potrafi przyprawić o ból głowy, a tu kilkadziesiąt metrów... tutaj to dopiero można trafić pod pantofel – potwór do kwadratu.)

Każdy z „bohaterów" ma zestaw pięciu mocy, jednak umiejętności z poszczególnych kategorii nie różnią się specjal-

Potworne :)

nie pomiędzy potworami. Podstawą są pociski, które może nie są wyjątkowo skuteczne, ale za to można nimi strzelać szybko i na dużą odległość. Jeśli mimo to wolimy zmieść budynek ogonem lub rozdeptać go, zionąć ogniem czy porzucać ludźmi, proszę bardzo. Trzeba jednak mieć na uwadze fakt, że im bardziej niszczycielska moc, tym więcej energii atomowej zabiera naszej pociesze. Nie stanowi to jednak ogromnego problemu, bo tu i ówdzie znajdziemy różnej maści power-upy.

Wszyscy zginiemy!

Fabuła gry jest równie wyszukana, jak w większości polskich sitcomów. Aby ukończyć poziom w I Was An Atomic Mutant, wystarczy rozbić w drobny pył wszystko, co znajduje się na planszy. Potem czeka nas kolejny etap i kolejne miasteczko do odesłania w niebyt. No, bo jakiż inny cel w życiu może mieć taka przerośnięta traszka? Z początku sianie zniszczenia jest świetną zabawą, bo ile potraficie wymienić tytułów, w których celem jest po prostu łażenie po planszy i rozwalanie wszystkiego? Problem w tym, że pomysł jest nazbyt rachityczny, by pociągnął całą grę i zapewnił wiele dni godziwej rozrywki. Pierwszych kilka etapów faktycznie bawi, ale im dalej, tym bardziej wieje nudą, głównie ze względu na niewielkie zróżnicowanie plansz i zbyt niski stopień trudności, nawet na najwyższym możliwym jej poziomie.

O ile na ten drugi zarzut można by jeszcze było przymknąć oko, o tyle towarzyszące graczowi na dalszych etapach uczucie dejá vu jest grzechem, jaki trudno wybaczyć. Gdyby te miasta były bardziej zróżnicowane i większe, gdyby było więcej rodzajów budynków, gdyby w końcu etapy dla wszystkich potworów nie były identyczne, może przedłużyłoby to żywot gry...

Niech ktoś ściągnie wojsko!

Deptanie ludzi nieudolnie próbują nieproszonemu gościowi utrudnić żołnierze. Piechota i czołgi to małe zmartwienie, ale już czołowe zderzenie z rakietą wystrzeloną przez myśliwiec czy z bombą, która „wypadła" z B-52 - może być bolesne. Prawda jednak pozostaje taka, że potwór jest ewidentnie za silny dla armii USA i przeciwnicy są bardziej namolni niż niebezpieczni. Tak na marginesie, zestrzeliwanie samolotów (swoją drogą, chyba nieco za dużych w stosunku do innych obiektów) jest w grze niemałą frajdą – bez nich gra byłaby bez porównania nudniejsza.

Zobacz TO na własne oczy!

Oprawa graficzna stoi tu na średnim poziomie. Modele potworów bardzo mi się podobały i zakładam, że nikt nie uzna ich za brzydkie, ale otoczenie niestety jest zdecydowanie mniej udane. Ja wiem, że pustynia w Nevadzie ma prawo być monotonna, ale na rzecz grywalności developerzy mogli darować sobie tak realistyczne odwzorowywanie owej monotonii. Engine napędzający grę jest słaby – wszystkie etapy rozgrywają się na płaskim jak patelnia obszarze, w centrum którego umieszczono miasto. Dookoła zawsze znajdują się łańcuchy górskie, by gracz - broń Boże - nie próbował wyleźć poza przewidziany teren. O jakichkolwiek efektach atmosferycznych można zapomnieć, choć na szczęście zdarzają się przynajmniej etapy nocne. Jedynym w sumie „większym" efektem graficznym jest soczewka (lens flare) - prezentująca się, nie powiem, ładnie, podobnie jak duże wybuchy.

O muzyce już wspominałem – świetnie wpasowuje się w klimat, ma jednak tę samą wadę, co cała gra, czyli jest za mało zróżnicowana. Utworów jest tu kilka, jednak większość z nich jest na tyle do siebie podobna, że trudno odróżnić, czy słyszymy coś nowego, czy może to samo, co chwilkę wcześniej. Tylko kobieta-olbrzym ma własny charakterystyczny motyw muzyczny.

Czarno-biały tryb filmowy.

Sterowanie rozwiązano w sposób, jaki nie przypadł mi zbytnio do gustu. Mamy widok TPP, ale nie możemy się obracać za pomocą myszki, do czego się już przyzwyczaiłem za sprawą innych tytułów. Myszką kontrolujemy tylko celownik, niekiedy zresztą nieco niedokładny, a obracamy się za pomocą klawiatury. Oczywiście można się do tego bez większych problemów przyzwyczaić, aczkolwiek - moim zdaniem - programiści bez potrzeby utrudnili graczom życie.

Od dziś w kinach

Szkoda pomysłu i nastroju zmarnowanego przez autorów gry. Najwyraźniej byli tak zajęci tworzeniem klimatu, że kwestia grywalności zeszła na drugi plan. Tym niemniej na początku gra bawi i co jakiś czas można ją włączyć, by przejść jeden czy dwa etapy. Nie nastawiajcie się jednak, że spędzicie z I Was An Atomic Mutant wiele długich upojnych wieczorów, bo to nie jest typ gry, jaka bawi godzinami. CDA

Najgorszy reżyser świata!

Ed Wood (właściwie Edward D. Wood Jr., 1924-1978) – uznany za najgorszego reżysera w historii kina. O ile nikt nie chciał chodzić na jego filmy za życia twórcy (tylko jedno z 25 jego dzieł zarobiło jakieś pieniądze), o tyle po śmierci obrósł legendą i wśród miłośników filmów klasy B doczekał się pozycji reżysera kultowego. Postacią był barwną – matka bardzo chciała mieć córeczkę, więc malutki Edward często biegał po podwórku w dziewczęcych ciuszkach, co zresztą do pewnego stopnia zostało mu na zawsze. Ten lekki odchył od normy nie przeszkodził mu jednak zaciągnąć się do wojska i wynieść z pół bitewnych kilku medali i ran. Do Hollywood dotarł w roku 1946, w 1952 na ekrany wszedł jego pierwszy film „Glen czy Glenda" (historia transwestyty), którego był scenarzystą, reżyserem, a i główną rolę przydzielił samemu sobie. Grał w nim też Bela Lugosi – upadła legenda kina grozy, która na dobre zagościła w filmach Wooda. Plotka głosi, że większość własnych scenariuszy Wood napisał po pijaku, w co bardzo łatwo uwierzyć – wystarczy obejrzeć któryś z jego filmów, np. najgłośniejszy „Plan 9 z kosmosu" – swoją drogą, uznany za NAJgorszy film s.f. w historii. (Opowiada historię kosmitów, którzy ożywiają zmarłych, by za ich pomocą podbić świat.) Wood nie umiał robić filmów, nie znał się też na prowadzeniu interesów, ale jedno jest pewne – diabelnie dobrze się bawił, realizując swoją pasję.

6

Producent: Canopy Games ▪ **Dystrybutor:** Valusoft ▪ **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB RAM, Win98/ME/XP ▪ **Akcelerator:** wymagany ▪ **Internet:** www.valusoft.com

▪ klimat, klimat i jeszcze raz klimat! ▪ świetny pomysł ▪ design potworów ▪ muzyka ▪ grywalność przez pierwsze pół godziny

▪ grywalność po pół godzinie ▪ słaby engine, generalnie słaba grafika ▪ monotonia i nuda

INFO

GATUNEK: AKCJA

Tom Clancy's SPLINTER CELL™

Splinter Cell był hitem na długo, zanim pierwsza pecetowa kopia gry trafiła do sklepów. Dzieło Ubi Soft Montreal dało się bowiem wcześniej poznać na Xboksach. Tam, ze średnią ocen grubo powyżej ósemki, był jednym z najlepszych tytułów dostępnych na tą platformę. Sprawdźmy jednak, jak smakuje nowa gra sygnowana nazwiskiem Toma Clancy, serwowana pod monitor oraz klawiaturę.

Nazwisko Toma Clancy w tytule gry pojawiło się po raz pierwszy przy okazji... nie, nie Rainbow Six, lecz wydanego w dwa lata wcześniej - w 1996 roku - zręcznościowego symulatora łodzi podwodnej - SSN. Marką TC's stało się jednak dopiero wraz ze wspomnianym R6. W każdym razie wiarygodność zadań międzynarodowej grupy antyterrorystycznej spodobało się graczom tak bardzo, że uzasadnione się stało tworzenie kolejnych gier tego typu.

Trzy oblicza antyterroryzmu

Nie sposób jednak zarzucić Red Storm (od pewnego czasu części Ubi Soft) wydawania kolejnych klonów tej samej gry. Faktem jest, że istotą ich wszystkich było zwalczanie mniej lub bardziej zdesperowanych terrorystów, często z radziec-

Splinter Gem

Thief XXI wieku!

kimi lub chińskimi papierami w kieszeniach. W serii Rainbow Six dowodziliśmy grupą antyterrorystyczną ze wszystkimi tego konsekwencjami: zakładnikami, flashbangami, strzelaninami pierś w pierś itd. Druga z popularnych serii - Ghost Recon, wbijała nas w buty członków tajnego commando teamu i kazała przemontować polityczny ład w państwach niesprzymierzonych z USA. Splinter Cell zaś - jak na razie zbiór jednoelementowy, jednak miejmy nadzieję, że już niedługo usłyszymy o sequelu - całkowicie dystansuje się od tamtych rozwiązań. To historia samodzielnego bohatera, działającego głęboko na tyłach wroga, który nie tyle neutralizuje symptomy, co zapobiega ich powstawaniu.

Zwykły bohater

Bohaterem Splinter Cella jest Sam Fisher - agent specjalny supertajnej podgrupy Narodowej Agencji Bezpieczeństwa - Third Echelon. Ta zajmuje się „agresywnym szpiegostwem", czyli zdobywaniem informacji na miejscu, za pośrednictwem zaufanego człowieka, nie zaś zawodnej superelektroniki. Stąd też podobieństwo Splinter Cella do serii Thief czy Metal Gear Solid i wspólny im wszystkim specyficzny „cieniolubny" klimat.

Podobnie jak tamte – SP jest grą akcji, w której nacisk położono na gry w chowanego. Celem poszczególnych zadań nie jest wybicie wszystkich do nogi i ew. ustawienie flagi amerykańskiej w najwyższym punkcie planszy, lecz zdobycie kluczowych informacji i zniknięcie bez śladu. W trakcie gry będziesz więc nie tyle strzelał, co infiltrował wrogie obiekty, zdobywał dostęp do komputerów i łamał kody. Nade wszystko zaś - unikać alarmów i wykrycia!

ABC sztuki szpiegowskiej

O tym, jak trudne jest ukrywanie się przed tymi, którzy chcą nas znaleźć, wiedzą najlepiej niefortunni podwórkowi piłkarze, którym piłka „zeszła" i trafiła w samo okienko... sąsiadów. Bez obaw jednak - Fisher to zawodowiec pełną gębą, a jego dossier (i przyprószone siwizną włosy) świadczy o wielkim doświadczeniu. Stąd też jego niezwykłe umiejętności i nadzwyczajne ruchy. Nasz heros potrafi m.in. płynnie zmienić bieg w skradanie się - tak w pozycji wyprostowanej jak kucznej; miękko i bezszelestnie zeskakiwać z wysokich powierzchni (czasem poprzez obrót w powietrzu i pochwycenie krawędzi); przywierać plecami do ściany i wychylać się zza narożnika. A także chwytać, ogłuszać lub nawet zasłonić się trzymanym przeciwnikiem jak ludzką tarczą.

Bezsprzecznie najbardziej widowiskowym spośród jego ruchów jest jednak słynne już split jump, czyli szpagat pomiędzy dwiema powierzchniami - np. ścianami, który pozwala nie tylko zniknąć z pola widzenia strażników, lecz także wykorzystać tę zdolność, by ich... ogłuszyć i zeskoczyć im na głowę!

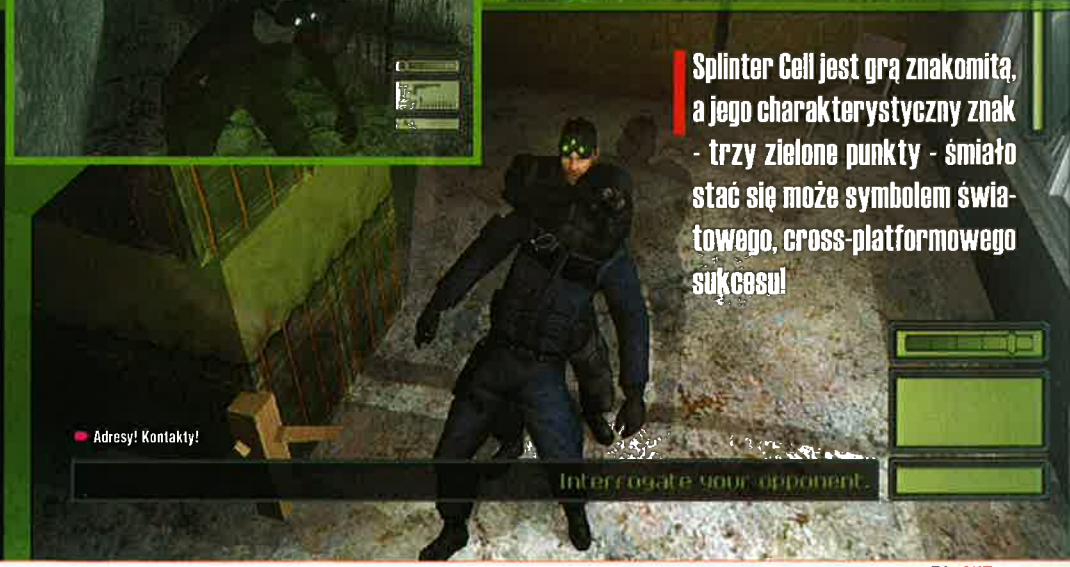
Sprzęt z górnej półki

Naturalnym środowiskiem Sama Fishera - zupełnie tak jak złodzieja w Thiefie - są cienie: im głębsze, tj. czarniejsze - tym lepsze. Nasz obecny bohater jest jednak nieporównywalnie lepiej niż Garret wyposażony w przedmioty ułatwiające orientację w mroku. Fisher dysponuje goglami z noktowizorem i - od czwartej misji - termowizorem, wyświetlającym cieplny obraz otoczenia. Do tego na jego stroju zamontowany został zestaw fotoreceptorów ukazujących, jak bardzo jesteś widoczny. (Swoją drogą: stopień widoczności waha się od „holenderskiego burdelu" po „cień ducha".)

Sprawnemu pokonywaniu kolejnych przeszkód poustawianych na jego drodze przez przemyślnych twórców służą wytrychy (zwykłe i błyskawiczne, tj. rozsadzające zamek), minikamery - zarówno te wsuwane pod drzwi, jak i wystrzeliwane z „granatnika" - czy ogłuszacze. Uzbrojony jest wreszcie w dwa rodzaje broni. Pistolet z tłumikiem dźwięku i rozbłysku oraz karabin maszynowy z - również - tłumikami. Te, zgodnie z charakterem działań Trzeciego Rzutu, służyć wprawdzie powinny jedynie pozbywaniu się kłopotliwych źródeł światła i kamer, jednak jak głosi jedna z dewiz agencji - jeśli masz do wyboru: pozostawić świadka lub pozostawić trupa ...nie masz wyboru.

Oświetlenie może i niebanalne, ale... chyba niepraktyczne.

Chłopaki grają ostro.



Adresy! Kontakty!

Splinter Cell jest grą znakomitą, a jego charakterystyczny znak - trzy zielone punkty - śmiało stać się może symbolem światowego, cross-platformowego sukcesu!

Tom Clancy...

Nazwisko Toma Clancy po raz pierwszy w tytule gry pojawiło się przy okazji zręcznościowego symulatora łodzi podwodnej - SSN. Już wcześniej jednak gracze mieli okazję rozpoznać na ekranach monitorów (telewizorów) elementy nawiązujące do obszernej twórczości tego popularnego pisarza politycal thrillerów. Już w 1988 roku przecież twórcy gier zafascynowani książkowym „Polowaniem na Czerwony Październik" odtworzyli je w wersjach na C64, Amigi, Atari ST, nawet pierwsze PC!

Nazwisko Tom Clancy jednak stało się uznaną marką dopiero z chwilą premiery Rainbow Six - drużynowego, taktycznego FPS-a, w którym gracze wcielili się w role agentów elitarnego, międzynarodowego oddziału antyterrorystycznego. Kolejne gry serii R6 - Rogue Spear czy obecnie Raven Shield, a także „wojskowa" seria Ghost Recon - umocniły pozycję tego pisarza także wśród graczy. Splinter Cell jedynie dopełnił mistrzowskiego obrazu...

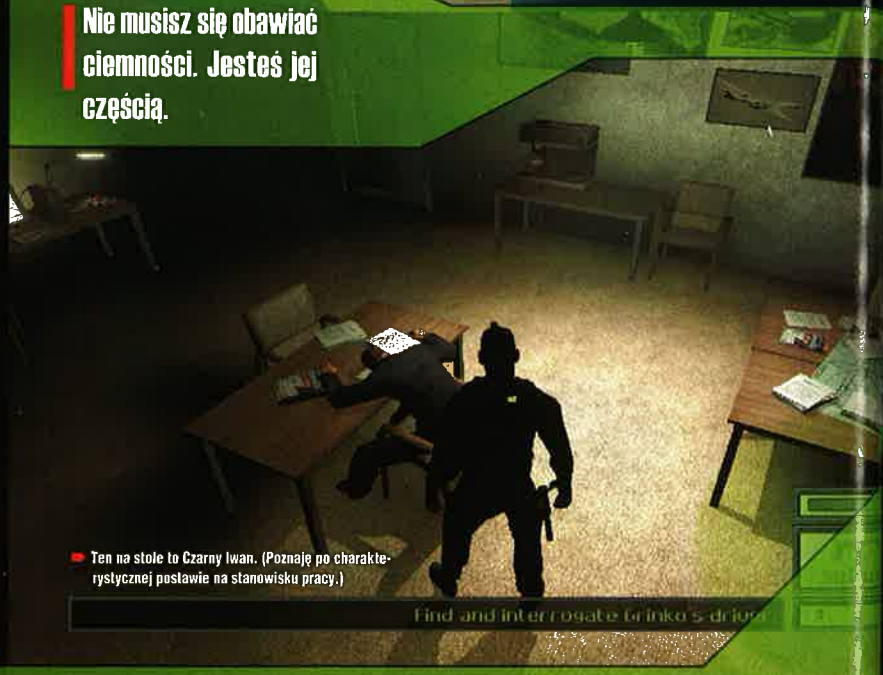
Warto jednak wiedzieć, że Splinter Cell w najwcześniejszej wersji był grą science fiction kompletnie niezwiązaną z uniwersum T. Clancy. Możliwość wykorzystania tego znaku handlowego pojawiła się z chwilą przejęcia Red Storm przez Ubi Soft. Wtedy dopiero twórcy przyszłego Splinter Cella uznali, że polityczny thriller to jest właśnie to, co im w sercach gra...

I jeszcze jedno - wbrew powszechnej opinii Tom Clancy (lub jego bliscy współpracownicy) jedynie opiniuje - aprobuje lub nie - dostarczany im materiał na gry. Oznacza to, że postać Sama Fishera nie pojawiła się jeszcze na kartach powieści. Nie jest jednak wcale wykluczone, że spodoba się on mr. Clancy tak bardzo, że dane nam będzie poznać szczegóły jego wcześniejszych akcji...

Historia roku 2010

Fabuła gry - typowego political thrillera a lá Clancy, rozgrywa się w nieodległej przyszłości i rozpoczyna od akcji ratunkowej na terenie Gruzji. W trakcie poszukiwań zaginionych bez śladu agentów CIA Fisher natrafi na ślad znacznie poważniejszej intrygi. Nie wyjawiając żadnych szczegółów, wspomnę jedynie, że w trakcie 9 wieloetapowych misji - składających się na kampanię gry - Fisher odwiedzi USA, Rosję i Myanmar (niegdyś Birma). Tło kolejnych operacji i następne klocki układanki z Fisherem w roli głównej poznajemy dzięki filmikom (CG) wyświetlanym pomiędzy misjami. Co przy tym ciekawe - stylizowane są one na wiadomości z roku 2004, co w świetny sposób wzmacnia klimat gry.

Nie musisz się obawiać ciemności. Jesteś jej częścią.



Ten na stole to Czarny Iwan. (Poznaję po charakterystycznej postawie na stanowisku pracy.)

Światła i cienie

Niezła fabuła to jednak tylko jedna strona medalu za nadzwyczajne osiągnięcia, jaki należy się twórcom Splinter Cella. Drugą stanowią znakomita oprawa gry i nieprawdopodobna dbałość o jej szczegóły. Splinter Cell budowany był początkowo na bazie technologii Unreal, jednak jego twórcy szybko zastąpili elementy made by Epic własnymi, stworzonymi specjalnie na potrzeby tej gry. Pierwszym, natychmiast widocznym są nieprawdopodobnie realne, dynamiczne światłocienie. Wystarczy spojrzeć na obrazki i grę świateł na powierzchniach oraz obiektach (które także rzucają cienie), by pojąć, skąd uznanie wśród graczy. Niestety przepych ma własną cenę - cieniowanie poszczególnych pikseli wymaga przynajmniej GeForce 3 lub jego technologicznego odpowiednika. Nie oznacza to przy tym wcale, że nie sposób będzie grać na kartach starszych generacji. Różnice są jednak zauważalne na pierwszy rzut oka - plamę światła z GeForce 2 - wersja z shaderami, zmienia w prześliczną mozaikę o różnej „gęstości" czerni! Ponadto na słabszych kartach brakować będzie termowizji, jednak grę da się ukończyć i bez niej.

Dbałość o szczegóły

Niezwykłe wrażenie na graczach robi wiarygodna fizyka obiektów w grze. Specjalnie na jej potrzeby Ubi Soft Montreal stworzyło system odpowiedzialny za zachowanie obiektów "miękkich" - dzięki któremu zasłony i liny zachowują się tak jak w rzeczywistości. Niezwykła jest także płynność animacji ruchów postaci i zupełnie niezauważalne łączenia ich. Stan ten osiągnięto, co ciekawe, z kompletnym pominięciem technik motion-capture! Wszystkie te niesamowite podciągania się i przewrotki tworzone były ręcznie! Porażająca jest wreszcie dbałość o szczegóły, np. odgłos bicia serca w uszach w miejscach, w których jest bardzo cicho lub przy wstrzymaniu oddechu przy mierzeniu z karabinku snajperskiego.

Zdumiała mnie także pieczołowitość, z jaką odtworzono wnętrza - akary pod biurkami z komputerami czy gniazdka w ścianach widzę w grach tego typu po raz pierwszy. Najlepsze świadectwo dążenia do perfekcji jednak stanowi dopiero efekt „schładzania" palety kolorów po trafieniu w monitor - przepiękne przejście od czerwonego w czarny czy ogrzewania klawiszy konsolet po ich dotknięciu! Dzięki temu możliwe jest podejrzenie, jakich klawiszy i w jakiej kolejności użyto!

Stuki i skrzypnięcia

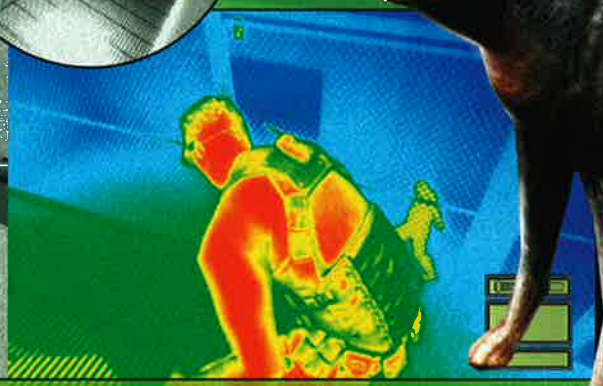
Równie znakomicie ocenić należy warstwę dźwiękową gry. Głośność i brzmienie kroków zmienia się zatem nie tylko w zależności od sposobu i

tempa poruszania się, ale i powierzchni, po jakiej stąpamy, a nawet rozmiarów oraz kształtu pomieszczenia, w którym się znaleźliśmy! Znakomicie brzmią również głosy postaci. Na szczególne uznanie zasługuje zwłaszcza Micheal Ironside (nauczyciel w „Starship Troopers"), dzięki któremu główny bohater - Fisher - nabrał szczególnego charakteru, a jego sarkastyczne, podszyte czarnym humorem wypowiedzi - mistrzowskiego autentyzmu.

W zasadzie jedyny zarzut, jaki można postawić dźwiękowcom z Ubi Soft, to ten, że nie postarano się o oryginalne języki przeciwników. Ci – niezależnie, czy urodzili się w Związku Radzieckim, czy Chinach - mówią po angielsku (stylizowanym na rosyjski czy chiński). Zdaję sobie sprawę, że wrogowie mówiący narodowymi językami stanowiliby problem np. przy przesłuchiwaniu, jednak możliwe przecież było symultaniczne tłumaczenie przez zestaw łączności Fishera. A wyobraźcie sobie tylko, jak kolosalny wpływ na wrażenie bycia samotnym wśród wrogów miałoby np. nagrywanie rozmowy, której zupełnie nie rozumiesz, albo podsłuchanie wymiany zdań dwóch strażników, która może przecież oznaczać wszystko...

Sam w zwyczajowej pozie.

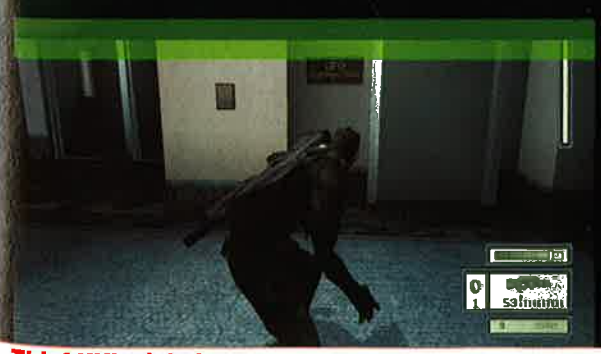
„Ani mru mru!"



"PC exclusive features"

Splinter Cell w wersji PC jest dokładnym odbiciem pierwotnej konsolowej gry. Nie oznacza to jednak, że po konsolowej wersji dziedziczy właściwe jej braki - fatalny interfejs, słabą jakość tekstur, brak save'ów. Przeciwnie! Każdy z tych elementów zasługuje na uznanie. Osobiście najbardziej obawiałem się sposobu, w jaki dane nam będzie kierować Fisherem, zwłaszcza zaś metody zastąpienia gałki analogowej pada, która w oryginale pozwalała na płynne zmiany tempa ruchu. Na szczęście okazało się, że możliwe jest stworzenie wygodnego interfejsu także przy użyciu klawiatury i myszy. W tym przypadku za przejścia od skradania się do biegu odpowiada... kółko myszy, pozwalające kontrolować tempo ruchu w prosty i wygodny sposób. Uznanie budzi także menu kontekstowe, dzięki któremu w prosty sposób wybierasz, czy drzwi otworzyć, czy - po przytrzymaniu spacji i wyborze odpowiedniej funkcji - tylko je uchylić.

Inne 'exclusive features' pecetowej wersji Splinter Cella to opcja zapisu stanu gry w każdym jej momencie oraz - jak łatwo się domyślić - podbita rozdzielczość tekstur. Co przy tym jednak ciekawe - zabrakło obecnego w wersji Xbox antyaliasingu, który dodany ma być dopiero w którejś z kolejnych łatek. Żal też, że twórcy nie pokusili się o stworzenie żadnej nowej misji czy sprzętu. Smutne wreszcie, że nie dane nam będzie popróbować trybu multiplayer. Już Thivery (mod UT) ukazało, jak zabawne może być polowanie na złodziei w kilka osób...



Trzy łyżki dziegciu

Niestety Splinter Cell przy całej swej wielkości i uszczegółowieniu ma kilka bardzo poważnych wad. Najpoważniejszą stanowi nieprawdopodobna wręcz liniowość. W przeciwieństwie choćby do Thiefa czy Hitman 2, w których istniały zwykle dwie drogi do celu, Splinter Cell oferuje tylko jedną. Dodatkowo zdarzenia skryptowe dosłownie prowadzą gracza za rękę, nie pozwalając na własną inwencję i własne sposoby wykonania zadania. Te dwie cechy gry sprawiają, że niewielu będzie takich, którzy po ukończeniu gry zaczną grać w nią jeszcze raz. Kolejnym bardzo poważnym minusem, jaki odnotuje zapewne większość graczy, jest fakt, że pokonanie całej gry możliwe jest wyłącznie metodą prób i błędów (innymi słowy: save & load). Skrytpy - ponownie - sprawiają, że korytarz, któremu się przyglądałeś przy wykorzystaniu mikrokamery przez kilka minut i który wydawał się zupełnie pusty, z chwilą przekroczenia jego progu zmienia się w scenę parady strażników. Do tego często bywa tak, że kolejny krok wykonać możesz tylko w jednej określonej chwili, przez co gra wymaga nerwów ze stali i precyzji polowego kardiochirurga...

Mistrzostwo docenione

Błędy i niedociągnięcia można by wymieniać jeszcze długo - choćby fakt, że metodyczne eliminowanie świateł i kamer powinno wzbudzić ciekawość operatorów systemu strażniczego lub że ogłuszony - nie ma szansy obudzić się do końca misji (może jednak zostać „obudzony" przez towarzysza, który go znalazł). Zaskakuje także brak alarmującego strażników puknięcia w ścianę, przez co zmuszeni jesteśmy rzucać puszkami lub podskakiwać, by zwrócić lub odwrócić ich uwagę.

Zarazem faktem bezspornym jest, że Splinter Cell jest grą znakomitą - filmem akcji, w którym ty jesteś bohaterem, a jego charakterystyczny znak - trzy zielone punkty - śmiało stać się może symbolem światowego, cross-platformowego sukcesu!

03/2003

8

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Play-It ■ **Wymagania:** P3 800 MHz, 256 MB RAM ■ **Akcelerator:** konieczny, 32 MB ■ **Internet:** www.splintercell.com

■ niesamowity klimat napięcia ■ znakomita fabuła a lá Clancy ■ interesujące misje ■ wiarygodny bohater ■ ruchy i wyposażenie specjalne ■ dobra AI ■ świetna oprawa audio-wizualna

■ liniowość ■ save & load ■ brak trybu multiplayer

INFO

CD-ACTION

CormaC

GATUNEK: ACTION RPG

Alfred Hitchcock zwykł mawiać, że dobry thriller powinien zaczynać się od trzęsienia ziemi, a potem napięcie powinno stopniowo rosnąć. W przypadku Gothic II za trzęsienie ziemi można uznać zdobycie przez jego wczesną wersję tytułu najlepszej gry RPG w konwencji fantasy na targach E3 w maju ubiegłego roku.

Gothic II

Warto dodać, że konkurencja nie była byle jaka - gra Niemców musiała wyprzedzić Icewind Dale 2, Divine Divinity (miejsca – odpowiednio: drugie i trzecie) oraz Neverwinter Nights (pierwsze miejsce w kategorii najlepszego RPG sieciowego). Po tym wydarzeniu nie można było mieć wątpliwości, że nadchodzi gra wielka. Zwłaszcza jeśli grało się w jej pierwszą część.

Bajanie czas zacząć

Gothic II zabiera nas z powrotem do Myrtany. Nasza nowa podróż rozpoczyna się niedługo po zakończeniu poprzedniej, a więc po pokonaniu przez bezimiennego bohatera i zdjęciu bariery oddzielającej kopalnie od reszty wyspy. Zwycięstwo okupił on niemal własnym życiem, legł pogrzebany pod gruzami świątyni. Nie dano mu jednak umrzeć - wraca do życia za sprawą potężnego nekromanty Xardasa, który ma dla niego kolejną misję. Zarówno w Khorinis, jak i w całej Myrtanie źle się dzieje – chłopi się buntują, zbiegli z kopalni więźniowie rozpełzli się po całej wyspie, coraz częściej słychać bębny orków, na dodatek pod dowództwem smoka formowana jest gdzieś armia Zła. Zaś potencjał wojskowy królestwa jest mizerny, odkąd z Khorinis przestała napływać magiczna ruda. Tak oto nasz bohater znów wyrusza na ratunek światu i ponownie będzie to wędrówka szalenie niebezpieczna, jako że do życia wrócił słaby i bez umiejętności, które posiadł w kopalni. (Kopalnię zresztą odwiedzimy jeszcze raz, spotkamy też na drodze starych znajomych.)

Jeden z wielu nauczycieli.

Odetchnij powietrzem Myrtany

Gothic II jest - dla mnie - ucieleśnieniem idei RPG: chodzę, dokąd mi się podoba, pomagam, komu chcę, sprzymierzam się, z kim chcę - i wyciągam miecz,

Ucieleśnienie gry RPG!

na kogo chcę. Rozmowy prowadzę wedle własnego widzimisię i jeśli taki jest mój kaprys, mogę podjąć pracę, jaka przypadnie mi do gustu.

Jeżeli mam ochotę odpocząć od głównej osi fabuły albo nabrać doświadczenia przed powrotem w jej koleiny, gra nie stwarza żadnych problemów – tyle jest w świecie Myrtany miejsc do odwiedzenia, przeciwników, bohaterów niezależnych oraz zróżnicowanych questów pobocznych, że poczucie wolności i swobody jest wszechogarniające. Co więcej, po przejściu gry tylko raz nie sposób wypełnić wszystkich dodatkowych zadań, ponieważ wybory gracza rzutują na rozwój wydarzeń i otwierają bądź zamykają poszczególne ścieżki fabuły. Przyłączywszy się do straży miejskiej, gracz nie jest mile widziany w obozie najemników; z najemnikiem z kolei niechętnie rozmawiają miastowi, a bramy klasztoru magów ognia otwarte są tylko dla przedstawicieli tej kasty bądź potencjalnych uczniów.

Sieć powiązań między elementami świata i graczem jest zachwycająco realistyczna – bohaterowie niezależni nie będą się przyglądać z założonymi rękoma wywołanej przez gracza burdzie lub próbie kradzieży, można też liczyć na ich pomoc, gdy nasz bohater zostanie zaatakowany na ich oczach, chyba że dzieje się to w bandyckiej dzielnicy albo gdzieś, gdzie bohater jest niemile widziany. Każdy nieprzemyślany i nierozważny krok może prowadzić do komplikacji i nieprzyjemności. Każdy napotkany eNPeC będzie miał do gracza indywidualne podejście, zależne od wielu czynników – być może kiedyś nakarmi go w podzięce za pomoc, a może od razu wyciągnie miecz, jeżeli bohater wcześniej go skrzywdził. Jeśli chcemy zaczerpnąć jakichś informacji o gildii złodziei albo handlarzu skrętów, lepiej zdjąć mundur strażnika miejskiego - inaczej okaże się, że nikt nic nie wie i nic nie słyszał. Mógłbym mnożyć przykłady takich niuansów, jednak sądzę, że już zrozumieliście, co chcę przekazać. Ten świat, wraz z zamieszkującymi go ludźmi i potworami, po prostu ŻYJE, a bohater ŻYJE w nim. Gracz czuje, że jest tylko cząstką tego świata, a nie jego pępkiem, że musi dostosować się do jego twardych reguł albo szybko zgnije w rynsztoku, albo w zaroślach, rozszarpany, zagryziony, albo zadźgany. Szybko zrozumie, że nie podskoczy bandycie żądającemu haraczu i że pieniądze otwierają wiele drzwi. Wymaga to od grającego prawdziwego wczucia się w świat Myrtany, a nie jednostajnego machania kozikiem. To jest ogromny sukces ludzi z Piranha Bytes, być może największy.

Stukot kostki

Właśnie realizm świata i to, jak umiejętnie przekonuje on gracza do zawieszenia niewiary, tworzy - moim zdaniem - prawdziwe RPG – nie mechanika rozgrywki, liczba cech i umiejętności, których zresztą w Gothiku jest względnie niedużo. Mógłbym w sumie zakończyć wywody na temat warstwy erpegowej informacją, że właściwie nic się w niej nie zmieniło względem części pierwszej, ale że nie wszyscy mają obowiązek ją znać, omówię skrótowo sposób opisu i rozwój postaci.

Wśród leśnych ostępów.

Naszego bezimiennego bohatera zdefiniowano zaledwie trzema cechami (siła, zręczność i mana) oraz czterema stopniowalnymi zdolnościami przedstawionymi w postaci procentów (posługiwanie się bronią jednoręczną, dwuręczną, łukiem oraz kuszą). Jest też kilka umiejętności, których można się nauczyć od odpowiednich osób – otwieranie zamków, skradanie się, oprawianie zwierzyny, kucie żelaza, znajomość run, alchemia oraz kradzież kieszonkowa. Aby zdobyć nową umiejętność bądź podnieść któryś ze współczynników lub zdolności, nie wystarczy awansować na wyższy poziom i porozdzielać otrzymane dodatkowe punkty. Trzeba się jeszcze udać do odpowiedniego nauczyciela, który specjalizuje się w dziedzinie, w jakiej chcielibyśmy się dokształcić.

W niektórych przypadkach jest to rozwiązanie bardziej realistyczne (np. trening w posługiwaniu się bronią), w niektórych nieco mniej. Sądzę, że nieco dziwaczne jest, dla przykładu, błyskawiczne „uczenie się" siły. Tak czy owak system cech, umiejętności oraz rozwoju postaci podoba mi się – nie jest przekombinowany, nie utrudnia zabawy, nie rozmienia się na drobne przez wprowadzenie multum cech typu „walka mieczem", „walka toporem", „walka włócznią" itp. Być może wyda się on nieco prymitywny fanom Neverwinter Nights czy klasycznych systemów RPG, jednak zapewniam, że w praktyce zdaje egzamin i jeszcze raz podkreślę - to nie rozwiązania techniczne czynią z gry RPG.

Raj dla turysty

Grafika nie zmieniła się wiele od czasów części pierwszej. Odpowiedzialny jest za to wciąż ten sam engine - troszkę tylko podrasowany przez wykorzystanie pozostawionego poprzednio marginesu możliwości. Fakt ten może nieco niepokoić, gdy ma się na uwadze to, iż pierwszy Gothic ukazał się 1,5 roku temu, a obecnie podziwiać możemy bajecznie piękne gry pokroju Morrowinda, Neverwinter Nights czy Unreal 2. Cóż, prawda jest taka, że faktycznie trochę za dużo tu kantów, a za mało polygonów – kitka bohatera to zwykły trójkąt, a patelnia ma raczej kształt ośmiokąta foremnego niż okręgu...

Gothic II jest - dla mnie - ucieleśnieniem idei RPG: chodzę, dokąd mi się podoba, pomagam, komu chcę, sprzymierzam się, z kim chcę i wyciągam miecz, na kogo chcę. Rozmowy prowadzę wedle własnego widzimisię i jeśli taki jest mój kaprys, mogę podjąć pracę, jaka przypadnie mi do gustu.

Mocną stroną engine'u jest za to, i to bez dwóch zdań, otoczenie, w którym się poruszamy, oraz efekty atmosferyczne. Wyspa jest naprawdę piękna i spacery po niej sprawiają autentyczną przyjemność. Do tej pory chyba w żadnej grze nie miałem tak silnego wrażenia obcowania z otaczającą przyrodą – tu po prostu las wygląda jak las (nawet jeśli krzaki to skrzyżowane bitmapy), a nie jak kilka drzewek ustawionych obok siebie. Teren jest na tyle zróżnicowany, że podczas poznawania nowego obszaru wyspy raczej nie pomyślisz „chyba już tu byłem". No i te doskonałe efekty atmosferyczne... Niebo wygląda przepięknie i nie jest zwykłą połacią błękitu z przyklejonymi chmurkami - jest dynamiczne, ciągle się zmienia, chmury przesuwają się gnane wiatrem, słońce każdego dnia odbywa własną wędrówkę, wieczorem coraz wy-

Po zmroku targowisko opustoszało. Mieszkańców miasta można teraz znaleźć w knajpach i domach.

raźniej zarysowuje się księżyc, a w nocy możemy zapatrzeć się w gwiazdy. Deszcz jest na tyle sugestywny, że aż nieprzyjemnie się podczas chodzi: wolałem przeczekać ulewę w mieście, bo las pod ciężkimi burzowymi chmurami wydawał się wyjątkowo niegościnny.

Jeśli już miałbym się doszukiwać jakichś uchybień w przedstawionym świecie, wytknąłbym brak neutralnych

Gothic II to gra wielka. Ten świat, wraz z zamieszkującymi go ludźmi i potworami, po prostu ŻYJE, a bohater ŻYJE w nim.

stworzeń. Do tej pory wszystko, co spotkałem, chciało mnie ugryźć, dziobnąć bądź użądlić. W dzikich ostępach nie widziałem ani jednego jelenia, lisa czy zająca. Ptaki też są tylko słyszalne. Szkoda, że ludzie z Piranha Bytes zapomnieli o takich mieszkańcach lasu, bo np. w Evil Islands (o ile dobrze pamiętam) takie detale bardzo cieszyły oko. Już na zakończenie części poświęconej oprawie graficznej wspomnę tylko o typowo technicznej bolączce większości gier, niestety obecnej i tutaj – o zgrzytach w wykrywaniu kolizji. Zdarzały się z nią dosyć duże problemy, np. gdy zeskakiwałem ze skarpy i mój bohater zapadał się po pas w... kamień. Cóż, z gry na grę tracę wiarę w to, iż poprawna detekcja kolizji jest możliwa do zaimplementowania...

Co w Khorinis popiskuje

Muzyka, choć klimatyczna i jak najbardziej odpowiednia, jest raczej stonowana i ewidentnie stanowić ma tylko tło – trudno się tu dosłuchać jakichś wpadających w ucho motywów. Nie jest w sumie zła, ale gra aż się prosi o nieco większą przebojowość i rozmach. Dobrze natomiast prezentują się efekty, które mają znaczący wkład w budowanie nastroju. Podczas pobytu w mieście do naszych uszu dotrzeć mogą strzępki rozmów jego mieszkańców oraz odgłosy pracy przeróżnych mistrzów. W lesie natomiast od czasu do czasu zaniepokoi nas szelest krzaków złowróżbnie brzmiący na tle sielskich leśnych odgłosów czy nagły krzyk ptaka.

Usmażone mięso jest bardziej pożywne niż surowe.

Chyba znowu czas na upgrade...

Niestety by rozkoszować się nowym Gothikiem w całej krasie i okazałości, trzeba dysponować mocnym sprzętem. Tyczy się to głównie pamięci, jako że świat gry pozbawiony jest „szwów" i obszary doczytywane są na bieżąco, jedynym wyjątkiem jest tu chyba wejście na teren kopalni. Jednolitość mapy zapisać należy po stronie plusów, jednak u mnie, na 256 MB RAM, gra koszmarnie męczyła dysk, przez co liczba klatek spadała niekiedy w okolice dziesięciu, a niektóre tekstury podłoża, obiektów czy postaci pojawiały się dopiero po chwili. Najbardziej bolesne pod tym względem były odwiedziny w mieście, choć właściwie przez cały czas lampka dysku twardego nie gasła. Mimo że w wymaganiach minimalnych podane jest PIII 700 MHz z 256 MB RAM, od razu ostrzegam, że na takiej konfiguracji komfortowo się nie pogra. Cóż, taką cenę zapłacić trzeba za wspaniały i bogaty świat Gothika. Można - rzecz jasna - wyłączyć efekty oraz ograniczyć pole widzenia, jednak gra traci na tym tyle, że wolałem się pomęczyć z tym bezustannym doczytywaniem.

Powrót króla

Gothic II to gra wielka. Nie chcę jej porównywać do tytułów, z jakimi by miała walczyć o prymat w gatunku RPG - bo jest najzwyczajniej w świecie inna niż Morrowind czy Neverwinter Nights. Jestem zdania, że zagorzały fan RPG powinien po prostu zagrać we wszystkie trzy tytuły. Gothic jednak ma nad konkurencją tę przewagę, że o ile twórcy wspomnianych produkcji celowali właśnie w zagorzałych fanów gier fabularnych, o tyle magnum opus Niemców z Piranha Bytes ma szansę (dzięki uproszczeniu wątków erpegowych i większej dawce elementów zręcznościowych) dotrzeć do szerszej rzeszy graczy.

Gra nie jest może idealna, da się zauważyć kilka rzeczy, które autorzy chyba przeoczyli. Np. to, że ulewny deszcz nie gasi pochodni, a kilkugodzinny sen ma identyczne właściwości lecznicze, co całonocny (czyli nawet z chodzącego trupa zrobi rześkiego chojraka), jednak w ostatecznym rozrachunku i tak otrzymaliśmy grę niezwykłą. Gorąco polecam!

PS Autorzy zapowiedzieli już, że powstanie Gothic 3! Jeszcze obszerniejszy, bo już nie ograniczony rozmiarami wyspy, oraz napędzany nowym silnikiem graficznym!

9

Producent: JoWood **Dystrybutor:** CD-Projekt **Wymagania:** PIII 700 MHz, 256 MB RAM, Win98/2000/XP **Akcelerator:** co najmniej 32 MB **Internet:** www.jowood.com

- wspaniały świat – bogaty i spójny
- wolność i swoboda wyboru gracza
- grafika – zwłaszcza otoczenie, niebo i efekty atmosferyczne
- grywalność i klimat
- mnogość wątków pobocznych

- bardzo pamięciożerna
- muzyka co najwyżej niezła
- kilka drobiazgów, które absolutnie nie umniejszają geniuszu całości

INFO

Ucieleśnienie gry RPG!

TEN KTO POWIEDZIAŁ, ŻE

„PIÓRO JEST MOCNIEJSZE OD MIECZA"

Z PEWNOŚCIĄ NIE DYSPONOWAŁ TAKIM SPRZĘTEM

Jest rok 2020. Wybucha ogólnoświatowy konflikt. Kto okaże się najmocniejszy i przejmie kontrolę? Z pewnością będzie to uzdolniony strateg obdarzony wyjątkowymi zdolnościami przywódczymi. Ktoś, kto równie dobrze czuje się w centrum dowodzenia, jak na linii frontu. Ktoś o bardzo zimnej krwi. Pasujesz do tego opisu? Zaciągnij się – Command & Conquer™ Generals.

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

PC CD-ROM

COMMAND & CONQUER GENERALS

generals.ea.com

EA GAMES

Challenge Everything™

eagames.com

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES i logo EA GAMES są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są majątkiem ich prawnych właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™.

GATUNEK: WYŚCIGI

Tiges

Wyścigi serii Nascar od lat cieszą się za oceanem niesłabnącą popularnością. W tej chwili ta seria wyścigowa w Ameryce nie ma sobie równych i bije na głowę i C.A.R.T. i INDY Racing League, nie wspominając o Formule 1.

NASCAR® Racing 2003 SEASON

Nic dziwnego, że firmy softwarowe, czując w tym interes, zainteresowały się Nascarem. Wszystko zaczęło się od firmy Papyrus, która w 1994 roku wydała grę o nazwie (kto by się spodziewał?) Nascar Racing.

/// Practice

1996 rok to słynne Grand Prix Legends. Wspominam je, gdyż na engine'ie fizycznym (nie mylić z graficznym!) tej gry powstał Nascar Racing 4 i jego bezpośredni następcy: NR 2002 i opisywany NR 2003. (Wspomnę jeszcze, że to właśnie Papyrus wydało sławne Indianapolis 500 w 1989 roku.) Referencje gra ma zatem znakomite, ale przecież do końca nie wiadomo, czy autorzy przypadkiem czegoś nie zepsuli. Na koniec trochę polityki. Niestety na razie będzie to ostatni Nascar od Papyrusa, ponieważ prawa do serii wykupiło EA. [----------] <- to jest miejsce na wpisanie kilku brzydkich wyrazów, aby wyrazić, co ja o tym myślę.

/// Qualification

Typowy Europejczyk podczas oglądania jakich skrótów z tych wyścigów łapie się za głowę z pytaniem „o co - pisk opon zagłuszył jedno słowo - tu chodzi???". A przecież chodzi o to, aby jak najszybciej dojechać do mety. Ze względu na kształt większości torów, okrążenie trwa tu nierzadko około trzydziestu sekund, więc w razie jakiegoś wypadku ogłaszana jest żółta flaga (*), wyjeżdża samochód prowadzący, następuje okres neutralizacji (**), a obsługa toru musi uprzątnąć tor. Nic dziwnego, że kierowcy z okrążeniem, i więcej, straty mieszają się z czołówką wyścigu. Z drugiej strony - tacy kierowcy łatwo mogą nadrobić dystans, jeśli uda im się wyprzedzić lidera przed kolejną żółtą flagą. Ułatwia im to też forma restartu, kiedy czołówka ustawia się po zewnętrznej części toru, a maruderzy - po wewnętrznej. Czas ten jest też często wykorzystywany na uzupełnienie paliwa. Proste?

Kierowcy mają do przejechania - w zależności od toru - do 500 mil (ok. 800 km). W tym czasie liderzy zmieniają się wielokrotnie. Jest to możliwie, ponieważ na starcie w Nascarze każdy ma równe szanse. Samochody pozbawione są elementów elektronicznych (sic!), silniki mają porównywalną moc (około 525 kW = 750 KM), a to na najszybszych torach zwanych superspeedwayami pozwala rozpędzić wóz do ponad 200 mph, czyli około 320 km/h.

(*) to fachowa terminologia, a nie babol, nie myślcie sobie!
(**) jw. wszyscy jadą - w zależności od toru - 45-70 mph

9 za singla, 10 za multiplayer!

Wszystkich „klawiszowców" od razu ostrzegam, że zderzenie z modelem jazdy w Nascar 2003 może być bolesne. Granie z klawiatury w NR 2003 ma taki sam sens jak granie na fortepianie za pomocą rakiety tenisowej.

Kilka porad taktycznych

1. Pamiętaj, nie szarżuj na początku. Opony rozgrzewają się dopiero po kilku okrążeniach.
2. Dobre miejsce w kwalifikacji jest ważniejsze przy krótkich wyścigach.
3. Nie atakuj „na siłę". Jeżeli jesteś szybszy - wyczekaj dogodny moment.
4. Staraj się jechać na tym samym okrążeniu co lider.
5. Dokładnie zaplanuj ostatni pitstop tak, aby paliwo i opony pozwalały na walkę na ostatnich okrążeniach. Po nim w każdym okresie neutralizacji wyprzedzisz zawodników, którzy zjadą do boksu.
6. Wykorzystuj efekty aerodynamiczne - jadąc w pojedynkę, tylko stracisz dystans.
7. W grze online szanuj przeciwników. W końcu to tylko zabawa.

/// Happy hour

Przyjrzyjmy się, jak te wyścigi zrealizowano. Na razie z premedytacją pominę sprawy wizualno-dźwiękowe. Po uruchomieniu gry warto stworzyć kierowcę i ustawić własny profil. Oczywiście nie należy zapomnieć o konfiguracji kontrolera. Po tych czynnościach już przepadliśmy na kilka godzin. Wszystko za sprawą możliwości własnoręcznego lakierowania własnego mustanga. Ja zawsze spędzam tu trochę czasu (już pierwszy Nascar oferował taką opcję). Można tu puścić wodze fantazji, szczególnie że jest opcja importu tekstury do pliku TGA tak, aby skorzystać z profesjonalnego programu graficznego.

Kolejny krok to ustalenie listy przeciwników. Domyślnie wybrani są kierowcy jadący w sezonie 2002, ale jeżeli ktoś ma ochotę i tu może wykazać się kreatywnością (to mi się podoba).

Myślę, że po tych czynnościach powoli rozpoczniemy jazdy testowe (można jeszcze zajrzeć do zasad - szkoda, że zniknęła szkoła jazdy komentowana przed Darella Waltripa); pora się zająć ustawieniem poziomu realizmu. Od razu radzę wyłączyć wspomaganie układu kierowniczego, układy kontroli trakcji czy system antypoślizgowy. Radzę nawet początkującym po to, by nie nabawili się złych nawyków. Z biegiem czasu przyjdzie chwila na realistyczne zniszczenia i wyłączenie linii idealnego toru przejazdu.

/// Kierownica się przyda

Wszystkich „klawiszowców" od razu ostrzegam, że zderzenie z modelem jazdy w Nascar 2003 może być bolesne. Granie z klawiatury w NR 2003 ma taki sam sens jak granie na fortepianie za pomocą rakiety tenisowej. Nawet joystick wystarcza tylko na proste technicznie tory - aby cieszyć się Nascarem, trzeba mieć kierownicę i to najlepiej o potencjometrach ze stabilnymi odczytami. Przydają się także osobne osie na pedale gazu i hamulca (split axis).

/// No, to startujemy!

Pora się zmierzyć z komputerowymi kierowcami (tryb single race), a potem wziąć udział w Mistrzostwach (championship). Wszystkie tryby są oczywiście dostępne od razu - ja tylko sugeruję kolejność.

Jeżeli ktoś już się bawił wersją 2002, pewnie zauważył, że w N2003 zmian właściwie nie ma - a jak są, to raczej kosmetyczne. Rozszerzono konfigurację kontrolera, dodano opcję, dzięki której można wymusić liczbę zjazdów do pitów (ciekawa opcja, szczególnie przy krótkich wyścigach). Można teraz pozwolić, aby w czasie wyścigu umiejętności kierowców komputerowych były dostosowywane automatycznie. Każdy z nich opisany jest teraz kilkoma charakterystykami, które można modyfikować. Tylko tyle?

/// Garaż

Zanim zobaczymy własne wybajerowane autko na torze, należy skierować pierwsze kroki do garażu. Ogrom opcji może być zaskakujący dla miłośników gier zręcznościowych, ale na pewno nie wystraszy doświadczonych kierowców, jak i mechaników-eksperymentatorów. Aby jednak początkujący też mogli od czegoś zacząć, wzorem poprzednich wydań Nascara - mają do dyspozycji trzy setupy. Przy czym przesunięto środek ciężkości na agresywniejsze ustawienia. Właściwie już tu rozstrzygają się losy wyścigu. Zły setup może spowodować trudności z opanowaniem samochodu, co zazwyczaj kończy się wypadkiem. Na początku proponuję Fast - na komputerowe AI wystarczy. W końcu wyruszamy na tor.

Gra jest wręcz stworzona do jazdy po sieci.

Race!

Po przyjrzeniu się grafice i muzyce pierwsze, co rzuca się w oczy - to mechanicy przy każdym stanowisku. W NR 2002 widać było tylko obsługę gracza. Powoli ruszamy (mówiłem, powoli! Tu jest ograniczenie... dokąd się spieszysz!... No masz, było wciskać gaz do dechy? Kto ci teraz wyprostuje te blachy? Tu bandy są twarde). Po minięciu linii oznaczającej koniec pitstopu dodajemy gazu i wrzucamy drugi bieg, po chwili trzeci (należy pamiętać o zdjęciu nogi z gazu w czasie zmiany biegów, bo można uszkodzić skrzynię biegów lub silnik), czwarty - silnik nabiera obrotów, przy wejściu w zakręt zza chmur na chwilę wyszło oślepiające słońce, przejeżdżamy drugi zakręt z prędkością bliską 170 mph.

Wyprzedzamy wyjeżdżających na praktykę rywali. Kurz spod kół osiada na szybie. (Nowość w serii Nascar!) Przy prędkości 190 mph ogłuszający ryk silnika (po prostu rewelacja!) i nierówności na torze powodują, że napinamy każdy mięsień, a każdy gwałtowny ruch to gwarantowany poślizg. A przecież to tylko praktyka.

Dzięki bardzo dobremu studiu powtórek na spokojnie można zobaczyć i przeanalizować sytuację z toru lub po prostu zapisać najciekawsze z nich. Długość powtórki zależy od wielkości pamięci w systemie. Do wyboru kilkanaście kamer i kilka prędkości odtwarzania do tyłu i do przodu.

Drugi bieg!

Po praktyce przyjdzie czas na kwalifikację i w końcu wyścig, w którym do walki może stanąć do 43 kierowców. Teraz nie wystarczy już szybko jechać. Warto słuchać informacji z boksów - przez radio usłyszymy o sytuacji na torze. Jeżeli podane zostanie, że po zewnętrznej lub wewnętrznej mamy samochód, bezwzględnie należy zachować tor jazdy. Najbardziej stresujące, ale i widowiskowe, są chwile, gdy na zakręcie bok w bok poruszają się trzy pojazdy. Teraz każdy błąd kończy się wypadkiem, szczególnie że w czasie wyścigu w grupie jedzie się szybciej. Wzrost prędkości jest możliwy dzięki jeździe w tunelu rozrzedzonego powietrza za samochodem. Z kolei w takiej sytuacji wóz z przodu przyspiesza, ponieważ ograniczone są turbulencje za samochodem. Należy się nauczyć wykorzystywać te efekty - to ważny element taktyki.

Sama jazda w NR2003 wydaje się bardziej naturalna niż w poprzednich wersjach. Cierpliwi zauważą zmianę temperatury i kierunku wiatru w czasie wyścigu (w NR 2002 pogoda się nie zmieniała w trakcie wyścigu), co ma również wpływ na sytuację na torze.

Nascar to także wypadki i kolizje.

Multiplayer

A teraz zapomnijcie o wszystkim. Tak jakbym pisał tę recenzję od nowa. Gra jest wręcz stworzona do jazdy po sieci. Umożliwia postawienie serwera dedykowanego, który przy odpowiednim łączu spokojnie obsłuży kilkadziesiąt osób, a te bez problemu będą się ścigać, nawet jeśli mają modem. Jednak 10 osób to minimum, by wyścig był naprawdę emocjonujący. W Polskiej Lidze Nascara (www.nascar.pl) zarejestrowanych jest 41 kierowców i jedna kierownic(zk)a. Regularnie w wyścigach bierze udział 25-30 osób. Ale uwaga: komputer z ustawionymi 110% możliwości to - w porównaniu z ligowymi weteranami - zaledwie poprawny kierowca, zatem nie oczekujcie, że kogoś tam olśnicie. Szczególnie gdy wcześniej mieliście styczność tylko ze zręcznościówkami typu Colin McRae czy Need For Speed. Za to emocji z jednego wyścigu jest więcej niż z całego sezonu z AI. Tam, po każdym wyścigu długo pamięta się sukcesy i porażki - z AI po prostu jedzie się kolejny wyścig.

Finish

Ostatnia (jak na razie) odsłona Nascara jest kompletną symulacją tych wyścigów. Być może zmiany w stosunku do poprzedniej wersji nie są zbyt widoczne, ale wystarczy się przejechać po dowolnym torze, aby ODCZUĆ różnicę w prowadzeniu wozu. Co ciekawe, zwiększenie ilości detali właściwie nie wpłynęło na wymagania gry. Athlon 1700+ z Radeonem 8500 spokojnie starczy do komfortowej jazdy w rozdzielczości 1024 x 768 x 32, z włączonymi wszystkimi detalami w DirectX czy OpenGL. Do zobaczenia na torze.

9+

Producent: Sierra/Papyrus **Dystrybutor:** Play-it **Wymagania:** P II 450, 64 MB RAM **Akcelerator:** tak (16 MB) **Internet:** www.papy.com

- świetna fizyka ruchu
- multiplayer
- kompletny garaż

- brak komentarzy Derella Waltripa

CD-ACTION 04/2003

INFO

9 za singla, 10 za multiplayer!

WIEDZIONA CZYSTĄ ŻĄDZĄ
PRZERAŻAJĄCO PIĘKNA
MĘŻCZYŹNI CZOŁGAJĄ SIĘ U JEJ STÓP

PLAY 18
www.play-it.pl

TERMINAL REALITY

MAJESCO

©2003 The Bloodrayne logo, Terminal Reality and the Terminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality Inc. Majesco, Majesco logo are trademarks of Majesco. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

GATUNEK: TPP

Allor

MGS2 to jeden z najgłośniejszych tytułów na PS2, Substance zaś to jego okraszona mnóstwem dodatków *wersja reżyserska*. Trafiła ona wprawdzie do redakcji po IGI2 oraz Splinter Cell, ale jako jedyna z tej trójcy została wydana na DVD i to - według zapewnień - wypchanym po brzegi tym, co tygrysy lubią najbardziej. Kilka giga akcji - to jest to!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

Spokojnie, tylko spokojnie! Kilka głębokich wdechów... no, już lepiej. W końcu to tylko gra! Może i legendarna, ale jednak tylko gra. W dodatku w legendach opiewane są oryginalne wersje konsolowe, a tutaj mamy konwersję na PC. Już choćby z tego powodu lepiej zachować do tego wszystkiego dystans. Przecież jej poprzednia część również status "legendarnej klasyki" miała, a na blaszakach za wiele nie zwojowała... Ale nie kraczmy na zapas.

Pierwsze kroki

Jeden krążek nie wygląda może imponująco, ale przekłada się on na prawie osiem gigabajtów danych. Niestety, oznacza także spore wymagania co do wolnego miejsca na dysku twardym. Mamy wprawdzie do wyboru dwa rodzaje instalacji (połówkową i pełną), ale w najlepszym wypadku to i tak ponad cztery gigabajty danych. Oj, ktoś się niezbyt postarał, bo jakby nie było, na konsoli niczego instalować nie trzeba...

Sterowanie a'la konsola

Nie da się ukryć, że sterowanie pozostało w stosunku do wersji PS2 niezmienione, a to oznacza, że gra wykorzystuje dwa joye analogowe i dziesięć przycisków. W sumie - jeśli chcielibyśmy grać na klawiaturze - daje to aż osiemnaście (!) przycisków. A żeby było jeszcze śmieszniej, bardzo często (np. żeby celować w widoku FPP) trzeba przyciskać i po trzy klawisze naraz! Na wypadek, gdyby ktoś twierdził, że nie ma w tym nic trudnego: na sprzęcie w redakcji przy celowaniu w widoku FPP dało się przesuwać guna jedynie w prawo i w górę. Klawisze odpowiedzialne za pozostałe dwa kierunki jakoś z tymi odpowiedzialnymi za włączenie trybu FPP i mierzenie z guna działać nie chciały...

W takich warunkach granie jest z oczywistych względów właściwie niemożliwe, dlatego też czym prędzej do kompa podłączony został pad. Dziewięć przycisków, dwa joye analogowe, force feedback - po prostu pełen wypas. Teoretycznie. Bo w praktyce okazało się, iż drugi joy analogowy nijak nie może zostać podpisany pod poruszanie głową w trybie FPP... Gra tego nie przewiduje, kropka.

Sterowanie zatem zostało w pecetowym MGS-ie niestety skaszanione. Pozostaje mieć nadzieję na patche. Dobrze chociaż, że poruszanie się w trybie FPP jest tylko jednym z dodatków (uwaga: to nie jest to samo, co widok FPP, bo w tym nie można się poruszać, a jedynie rozglądać!) i można się bez niego obejść. Choć z drugiej strony - nie da się ukryć, że płacimy za coś, co nie działa...

Zaczyna się od...

Dajmy już jednak spokój sprawom technicznym, bo wypadałoby napisać coś niecoś o samej grze. Zaczyna się od... no tak, na początku jest czołówka: jakieś urywki z gry, dziwne symbole chemiczne, podwójna helisa DNA, sześciokąty oraz Muzyka. Wielką literą, bo

Tylko dla posiadaczy napędów DVD

Jeden wielu bonusów, czyli w „fabryce" można zagrać nie tylko Raidenem.

jest po prostu niesamowita (jej autor maczał palce między innymi w "Twierdzy", "The Rock", i to się słyszy - profesjonalizm na najwyższym poziomie). To samo można zresztą powiedzieć i o pozostałych składowych czołówki, zaś efekt ich połączenia po prostu powala!

Potem jest bezmyszkowe menu, z którego wybiera się tryb gry. Do dyspozycji mamy mnóstwo misji treningowych w wirtualnej rzeczywistości (w sumie około pięciuset! od najprostszych, które można przejść w dziesięć sekund, po wymagające i dwudziestu minut ciągłego skupienia). Dalej nieco misji alternatywnych w świecie rzeczywistym (czytaj: rzeczywistym dla gry) skupiających się na wybranych elementach z głównej historii oraz tak zwane opowieści Snake'a, rozszerzające fabułę gry o elementy, których nie mamy szansy poznać w czasie głównej rozgrywki.

Na początek jednak najlepiej wybrać po prostu główną historię, co najwyżej na nieco niższym poziomie trudności (oraz - dla ułatwienia - z zawsze widocznym radarem), dodatki zaś zostawić sobie na później. Wszystkie informacje niezbędne nam do gry zostaną nam bowiem i tak podane w trakcie głównego wątku fabularnego.

...tankowca

Składa się on z dwóch części: tankowca oraz "fabryki" neutralizującej wyciek ropy z rozbitego statku (tak, tego samego [niby...]), który odwiedzimy w pierwszej części...). Można te dwa epizody przechodzić w dowolnej kolejności, aczkolwiek dla własnego dobra lepiej to zrobić zgodnie z sugestiami twórców.

Tylko dla posiadaczy napędów DVD

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

„Virtual Skipper 2 to niewiarygodny wręcz realizm zachowań jachtów. Element edukacyjny, który wnosi panel przepisów regatowych, może być wykorzystywany z powodzeniem, zarówno przez tych, którzy uczą się żeglarstwa jak i profesjonalych żeglarzy. Wirtualni zawodnicy na „krzemowych" akwenach, mogą brać udział w największych regatach na świecie, a dzięki opcji gry poprzez internet mają możliwość konfrontacji z ponad 120 tysiącami wirtualnych żeglarzy na całym świecie."

Robert Janecki
Uczestnik wokółziemskich regat „THE RACE" na katamaranie Warta-Polpharma

Patronat
Rejs
wp.pl gry.wp.pl
PC CD

DURAN
LEM LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11a, 02-948 W-wa
tel./fax: (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

Szczegóły, szczególiki

Co dla Japończyków oznacza dbałość o szczegóły? Proszę, oto kilka przykładów, na co pozwala MGS2:

- chowanie się w szafach
- chowanie tamże nieprzytomnych strażników
- postrzelenie w rękę, by nie mogli używać broni
- strzelenie w krótkofalówkę, by nie mogli wezwać posiłków
- postrzelenie w nogę, by nie uciekli
- przyłożenie broni do głowy, by się poddali
- celowanie w podbrzusze lub twarz, by zaczęli się trząść ze strachu
- użycie strażnika jako żywej tarczy
- zmuszenie bronią do współpracy
- użycie zużytych magazynków do odwrócenia uwagi
- użycie "świerszczyków" do odwrócenia uwagi

... i mnóstwo innych!

Koszmar PC-towca

Wymagania minimalne trzeba niestety włożyć między bajki, bo bez procesora tak w okolicach 1,6 GHz i bardzo szybkiej karty graficznej (GeForce4 4200 w zasadzie już wystarczy - chyba że interesują nas rozdzielczości większe niż 1024 x 768) nie ma nawet co do tego tytułu podchodzić. Na słabszym grać się wprawdzie da, ale z mniejszymi detalami, a to już niezupełnie to samo...

W każdym razie startuje intro (intro, a nie opisana wcześniej czołówka!), z którego dowiadujemy się o celach naszej misji, no i podczas którego poznajemy Snake'a i Otacona, jednych z główniejszych bohaterów gry. Główniejszych, bo mimo że Snake był główną postacią dotychczasowych części cyklu, w MGS2 przez większą część gry kierujmy niejakim Raidenem (za co zresztą panu Hideo Kojimie mocno się od fanów dostało).

Naszym celem jest zdobycie informacji o nowym Metal Gear (dwunożne roboty przypominające mechy, z których różnymi wcieleniami Snake walczy od początku serii), ale ta dość prosta misja bardzo szybko okazuje się mieć drugie dno. A także trzecie, czwarte, piąte... W każdym razie zanim grę się ukończy - cały świat stanie na głowie i to kilka razy - ale to właśnie powoduje, że jest tak doskonała!

I jeszcze jedna z postaci „dodatkowych", czyli sam Snake.

Gra czy film?

Bardzo rozbudowana fabuła oznacza także bardzo dużą liczbę przerywników: sekwencji rozmów przez codec (wewnętrzna radiostacja działająca przez bezpośrednie pobudzanie kości w uchu środkowym), podczas których widzimy dwie gadające twarze, oraz filmów tworzonych przez engine gry. Owszem, zostały one doskonale przygotowane, profesjonalnie zdubbingowane (tyle, że po angielsku - ale są napisy), można je także przewinąć, ale nie zmienia to faktu, że niektórym ich liczba może przeszkadzać, bo często trwają one i po kilkadziesiąt minut! A zakończenie gry to coś koło godziny siedzenia i patrzenia!

Zagrać jak najbardziej warto, jednakże PC nie jest akurat tą platformą, na której gra pokazuje całą swoją doskonałość.

Żeby jednak nie było - jeśli tylko nie ma się ze zrozumieniem angielskiego problemów, nie ma się co obawiać dłużyzn: owszem, momenty spokojniejsze są, ale całość jest grą akcji i narzeka się co najwyżej na jej nadmiar - zwłaszcza na wyższych poziomach trudności.

Wykonanie

Na PS2 jest to gra, która wywołuje u oglądających opad szczęki. I to nawet jeśli są PC-ciarzami. A skoro wersja PC pozwala wybrać wyższe rozdzielczości, to... to niestety wcale nie oznacza, że wygląda lepiej. Po pierwsze, gra ma bardzo duże wymagania sprzętowe: na minimalnych nie ma jej nawet do konsolowej co porównywać, bo trzeba powyłączać co tylko się da, by jakoś chodziła. Nawet na mocnym sprzęcie trapią ją natomiast dziwne barwne plamy: o ile na konsoli wszystko jest po prostu perfekcyjne, o tyle na PC na wielu płaskich powierzchniach zamiast płynnych gradientów - stanowczo za często widzi się dokładne granice przejść między kolorami.

Taaa, może i się czepiam, ale reszta jest po prostu super, więc takie szczegóły po prostu się zauważa. Przesadzam? Pokażcie mi inną grę, której engine w czasie filmików pozwala choćby zmieniać głębię ostrości jak w kinie, mi w każdym razie jakoś żadna do głowy nie przychodzi.

Co z tym Fantem zrobić?

Nie da się ukryć, że gra ma wspaniałą fabułę, straszną liczbę dodatków i została niezwykle sprawnie zmontowana. Nie można jednak zapominać, że konwersja na PC - w porównaniu do konsolowej - ma także kilka niedociągnięć. Najważniejsze to sprawa sterowania - bez wieloprzyciskowego pada grać się w nią po prostu nie da, a nawet z nim ma się mniejsze możliwości niż na konsoli. Po drugie zaś te barwne plamy - niby to tylko mały szczegół, ale przecież PC, jeśli chodzi o kolory, od konsoli gorszy nie jest, więc i plam być nie powinno.

Poza tym jest jeszcze sprawa wygody grania. W przypadku MGS2 im większy obraz, tym lepiej, więc i tutaj konsola podpięta do telewizora wygrywa z monitorem. Na szczęście PC-ta też można do telewizora podłączyć i grać na padzie - różnica będzie minimalna. Pytanie tylko, czy warto... Owszem, gra jest bardzo dobra, ale nie da się niestety ukryć, że na konsoli jest po prostu perfekcyjna, konwersja zaś zawsze będzie tylko konwersją...

Tak więc przewrotnie napiszę, że zagrać jak najbardziej warto, jednakże PC nie jest akurat tą platformą, na której gra pokazuje całą swoją doskonałość.

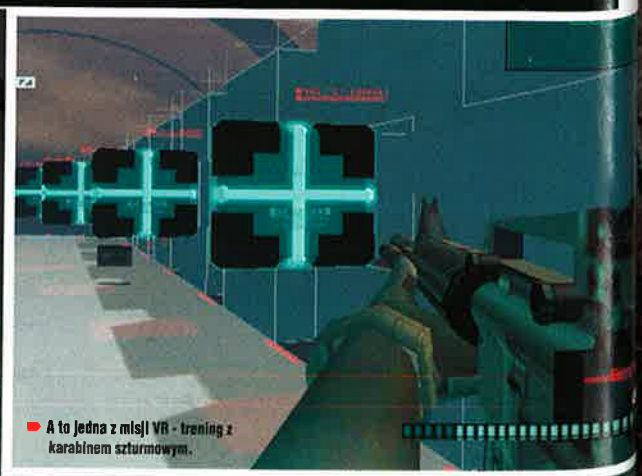
8+

INFO

Producent: Konami Computer Entertainment ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** PIII 800 MHz, Win XP/ME/00/98, 128 MB RAM, napęd DVD ■ **Akcelerator:** wymagany, 32 MB RAM ■ **Internet:** www.metalgearsolid2.de

- wspaniała fabuła ■ niesamowita liczba dodatków ■ dobra grafika ■ świetna muzyka ■ perfekcyjnie podłożone głosy ■ dbałość o szczegóły

- duże wymagania sprzętowe ■ konwersja tylko poprawna ■ problemy ze sterowaniem



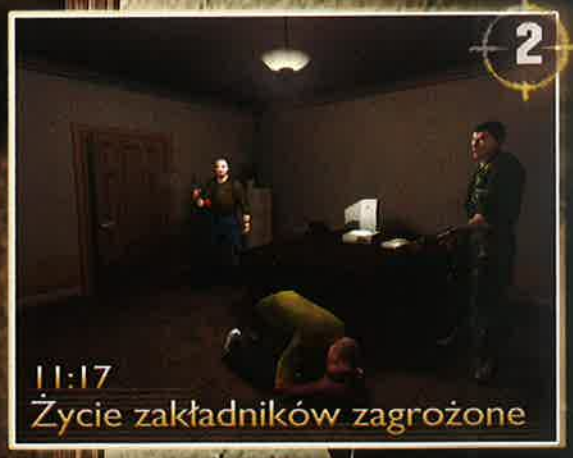
A to jedna z misji VR - trening z karabinem szturmowym.

Tylko dla posiadaczy napędów DVD

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD™

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA



11:17

ŻADNEGO KOMPROMISU

KONIEC TERRORU

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW

> ZWALCZAJ TERRORYSTÓW WYKORZYSTUJĄC 57 NAJNOWOCZEŚNIEJSZYCH RODZAJÓW UZBROJENIA

> ZMIERZ SIĘ Z 16 GRACZAMI W PEŁNYM AKCJI TRYBIE MULTIPLAYER

> NIESPOTYKANY REALIZM GRAFIKI OPARTY NA NAJNOWSZEJ TECHNOLOGII UNREAL™

ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA.

Zamów już dziś w sklepie

www.mig.pl

PLAY it
www.play-it.pl

Red Storm

Play It On ubi.com

Ubi Soft

© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six Raven Shield is a trademark of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

Mac Abra

„Nie ma to jak zapach napalmu o świcie" - rzekł jeden z bohaterów „Czasu Apokalipsy". Cóż, w tej grze napalmu nie będzie, ale znów możecie napełnić płuca gryzącym zapachem spalonego kordytu, czołgowych spalin i smaru - a w ramach premii za pracę w szkodliwych warunkach, nacieszyć oczy przepięknymi włoskimi pejzażami.

GATUNEK: FPS

BATTLEFIELD 1942 EXPANSION PACK THE ROAD TO ROME

Mowa tu naturalnie o dodatku do Battlefield 1942. Stali czytelnicy CDA pamiętają - taką mam cichutką nadzieję - moją recenzję tej gry. A jak nie, przypomnę - że choć generalnie gra mi się podobała, jednak kręciłem nosem nad poszczególnymi niedoróbkami, błędami historycznymi i ogólnie brakiem klimatu. (Z perspektywy czasu jednak widzę, że grę potraktowałem ciut zbyt surowo...) The Road to Rome do działania wymaga Battlefielda. Dodatek patchuje grę do wersji 1.25, i dodaje do ogólnej puli... sześć nowych map. Tak, dobrze przeczytaliście. Sześć. Przyznam, że na początku parsknąłem gniewnie, bowiem o ile dodatek do MoH można by nazwać krótkim, 6 map jest już dodatkiem wręcz mikroskopijnym. Stąd „Droga do Rzymu" wyglądało na zwykłe naciąganie klienta. Podkreślam słowo „wyglądało". Przecież liczy się jakość, nie ilość...

Nowa jakość

A o tę zadbano. Samo upatchowanie gry znacząco zwiększyło komfort rozgrywki. Nie dlatego, że wprowadzono jakieś widoczne zmiany. Te właśnie w większości są niewidoczne... ale odczuwalne. Znacząco poprawiono stabilność gry. Podczas kilku dni ani razu nic mi się nie wykrzaczyło, zawisło czy się posypało. A wcześniej - bywało, oj, bywało... Do tego - tak mi się przynajmniej wydaje - zoptymalizowano kod gry, gdyż działa on teraz szybciej, tzn. bardziej płynnie. Nie ma już 2-3 klatek, w momencie gdy na ekranie plącze się masa botów. Wprowadzono też pewne modyfikacje wpływające na skuteczność działania broni. Dla przykładu: znacznie zmniejszono efektywność granatów ręcznych w zwalczaniu czołgów, co ma sens, gdyż wszystkie występujące w grze granaty przeznaczone są do zwalczania piechoty. Do tego znacznie zwiększono odporność Tygrysa na ostrzał (i baaardzo słusznie). Nie jestem tylko przekonany, czy z kolei odczuwalne osłabienie siły rażenia bazooki i panzerschrecka ma sens. Wcześniej na średni czołg wystarczyły 2-3 celne trafienia, teraz trzeba go przysmażyć z pięć razy, zanim będzie miał dość - co wydaje mi się pewną przesadą. Szczególnie w odniesieniu do panzerschrecka, którego pociski bez specjalnego problemu penetrowały pancerze Shermanów i T-34.

Zobaczyć Neapol... i przeżyć

„Droga do Rzymu" - jak sam tytuł już sugeruje - koncentruje się na kampanii włoskiej, która nie jest specjalnie znana Typowemu Graczowi - może poza jedną nazwą, o której zaraz parę słów. W skrócie: alianci zaatakowali Włochy licząc na blitzkrieg. Mieli pewne podstawy do takich założeń: mocno zdemoralizowana armia włoska i względnie niewielka liczebność sił niemieckich nie powinny być trudną przeszkodą. No i się sparzyli, bo o ile Włosi faktycznie nie przejawiali specjalnej ochoty do wojaczki, Niemcy bili się z fanatyczną zaciekłością. Do tego naturalne ukształtowanie terenu, które wsparto fortyfikacjami (np. linią Gustawa), zdecydowanie utrudniły atak. Alianci zapłacili za własną niefrasobliwość potężną daninę z krwi. Przelali ją Amerykanie, Anglicy, (wolni) Francuzi, Hindusi, Australijczycy, Polacy... A jednym z miejsc, które szczególnie obficie spłynęło sojuszniczą juchą, był klasztor zbudowany na górze. Cassino. Po włosku - Monte Cassino. Tę nazwę zna na pewno każdy, kto nie jest z historią całkiem na bakier. Naturalnie nie oczekujcie, że wraz z naszym 2 Korpusem będziecie mogli ruszyć do szturmu na owe opactwo. Nie ma tak pięknie. Siły aliantów wzbogacono tylko o jedną nację - Francuzów. (Polacy mają się zamknąć i siedzieć cicho, hehe.) Po stronie Osi przybyli - Włosi. (A może raczej Wł_Osi. Doceńcie ten wyrafinowany dowcip albo zastrzelę. Się.)

Palcem po mapie

Poza owym klasztorem zajrzymy też do Anzio i Salerno, wejdziemy na Santa Croce (zwaną górą wartą milion dolarów, z uwagi na strategiczne

Krótka historia mojej kariery

Zaczęło się od tego, że na moście usłyszałem: „Uwaga! Lotnik!"!

Otworzyliśmy gęsty ogień zaporowy...

W pewnym momencie jednak tknęło mnie przeczucie...

...że zwykle lepiej jest być na górze niż na dole.

Liczy się jakość, nie ilość!

Jak on trzyma ten kaem? Za plecami?

usytuowanie) oraz weźmiemy udział w operacjach Husky (inwazja na Sycylię) i Baytown (okolice Messyny i Kalabrii). Tereny te różnią się znacznie ukształtowaniem - od dość łagodnych nadmorskich wzgórz po iście księżycowe i górskie krajobrazy - ale mają dwie cechy wspólne. Po pierwsze, mapy są DUUUUŻE. Po drugie, są bardzo przemyślane i - że tak powiem - zbalansowane. W B1942 w niektóre z map właściwie nie dało się grać w momencie, gdy w pobliżu nie było żadnego pojazdu, a punkt respawnu dzielił od miejsca walki dystans, którego przebycie zajmowało jakieś 5 minut. (Naturalnie w parę sekund po zakończeniu wędrówki dostawaliśmy kulkę od snajpera albo nakrywał nas ogień artylerii - i cała zabawa zaczynała się od początku. Ale śmieszne!)

Na nowych planszach ten problem już nie istnieje. Mapy są duże, ale wszędzie mamy tu blisko. Nie ma też wpadek takich jak Omaha Beach w B1942, które jest po prostu nuuudne i zupełnie pozbawione klimatu, czy Kursk (tu największa pancerna bitwa II wojny zamieniła się w małą potyczkę w lesie). Każda z owych sześciu map godna jest polecenia. (Moim prywatnym faworytem jest Operation Husky - tam się dzieje najwięcej - ale bardzo trudno byłoby mi wytypować kogoś z pozostałej piątki na drugie miejsce z uwagi na piekielnie wyrównany poziom konkurencji.)

Jest na co popatrzeć

Graficy bardzo się przyłożyli i odtworzyli charakterystyczny włoski pejzaż - szczególnie udały się im sielskie widoczki z drzewami oliwnymi, zielonymi wzgórzami i niewielkimi domkami, które na nich przycupnęły i które połączono siecią krętych uliczek. Nie uważam, by ogólnie poziom grafiki wiele ustępował temu w Unreal 2 - a to coś znaczy, prawda? Może tylko przydałoby się nieco więcej klatek animacji podczas ruchu żołnierzy.

Co nowego?

Zacznijmy od czołgów - pojawił przodek (acz nie w prostej linii) Shermana - czyli dość pokraczny M3 Lee (z działem 75 mm zamontowanym na kadłubie i 37 mm z działkiem na wieży) - i jego włoski ekwiwalent M11-38 Carro Armato. M3 jest bardzo wołowaty w obsłudze, a precyzyjne celowanie z większego działa to prawdziwa mordęga, bo trzeba przecież manewrować całym pojazdem. Włoski czołg jest bardziej zwinny, ale z mizernym pancerzem. Wskutek tego obsługa obu nie daje specjalnie satysfakcji. Te czołgi nie mają większych szans w pojedynku z działami przeciwpancernymi. Do tego dochodzi niemiecki niszczyciel czołgów Stug (całkiem, całkiem) oraz transportery opancerzone (w tym amerykański M3 GMC z działem 75 mm). Warto tu zaznaczyć, że w Stugach oraz transporterach opancerzono stanowisko strzelca pokładowego, dzięki czemu „przeżywalność" gracza, który zdecyduje się na tę niewdzięczną funkcję, odczuwalnie wzrosła.

Doszły też nowe samoloty - dwusilnikowy myśliwiec (pełniący też rolę lekkiego bombowca) Me-110 i słynny (też dwusilnikowy, równowaga być musi!) myśliwsko-bombowy brytyjski Mosquito. Możemy ponadto obsługiwać działa - angielską 25-funtówkę (haubicę) i niemiecki PAK 40. Oba bardzo skutecznie zwalczają czołgi i piechotę. Cóż jeszcze? Jest włoska łódź desantowa... i to zasadniczo wszystko.

Aha - warto się też pobawić całkiem śmiesznym, ale skutecznym (w grze, bo w real life'ie bywało z tym różnie...) włoskim karabinem maszynowym Breda. Określenie „rozpylacz" pasuje doń jak ulał. Do naszej dyspozycji oddano również Sten. Tu jednak wcale się nie zacina, co nieco odbiega od prawdy historycznej. Ale postanowiłem się tego nie czepiać - to w końcu shooterek, a nie symulacja. I ostatnia innowacja: na lufach karabinów osadzono bagnety - przydają się w walce wręcz, do której jednak zbyt często tu nie dochodzi, więc to raczej sztuka dla sztuki.

A co bez zmian?

...i nadal mi się nie podoba? Wciąż nie poprawiono sterowania samolotem. To jak było po...kręcone, tak pozostało. Dla mnie, to lizanie cukierka przez szybę. Czy znacie kogoś, komu udało się dobrze opanować pilotaż? Bo ja nie. Znam paru, co sobie jako-tako radzą - i to wszystko.

...I wiecie co - to jest właściwie wszystko, czego się mógłbym czepić - choć gdybym szukał „na siłę", powykrzywiałbym się, że w grze przede wszystkim przeznaczonej przecież do trybu multiplayer, dodatek nie wniósł żadnego urozmaicenia - np. jednego nowego trybu rozgrywki. Ale że jestem zdeklarowanym 'singlem', specjalnie nie narzekam.

Zatem...?

Zatem warto. Jeśli masz już Battlefield 1942 i nie twierdzisz, że wyrzuciłeś pieniądze w błoto, jak najbardziej warto też dokupić dodatek. Może i kosztuje ciut za wiele - ale za jakość się płaci...

Map zaledwie sześć - ale za to jakich!

8

Producent: EA **Dystrybutor:** Cenega **Wymagania:** P3 500, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, pełna wersja Battlefield 1942 **Akcelerator:** konieczny, 32 MB **Internet:** www.battlefield1942.com

- dużo większa stabilność gry
- przemyślane i dopracowane mapy

- tylko sześć map?
- sterowanie samolotem nadal do bani
- żadnych nowych trybów gry

INFO

Krótka historia mojej kariery

Ponieważ pilot chciał zbombardować most, stanęliśmy na czołgu, by mu nie utrudniać pracy. My, Włosi, jesteśmy uprzejmym narodem.

Opłaciło się! Awans nastąpił szybko. Dostałem „kopa w górę".

I tak zostałem samodzielnym latającym snajperem szturmowym.

GATUNEK: WYŚCIGI

HoverAce

Inquisitor

Nic tak nie podbija adrenaliny jak rajd w uzbrojonym po zęby bolidzie, który bez problemu rozwija II prędkość kosmiczną. Takie możliwości oferują futurystyczne wyścigi, w których fikcja splata się z klasycznymi trybami wyścigów samochodowych.

Wśród wielu mistrzów niezaprzeczalnym liderem był Wipeout, który sprzedał się w milionach egzemplarzy zarówno na konsoli, jak i PC. Świetna grafika, dużo ciekawych i pokręconych tras, realistyczne wrażenie prędkości, nieźle zaprojektowane rakiety, dopalacze oraz broń pokładowa to niezbędne składniki, z jakich składa się każdy dobry futurystyczny tytuł. Na podobnej recepcie wspiera się gra z GSC Game World zatytułowana Hover Ace.

Produkcja i reżyseria

GSC Game World to grupa zza naszej wschodniej granicy, która mimo krótkiego stażu na rynku - wybiła już kilka poważnych gier i pracuje nad kolejnymi hitami. Chyba najbardziej kojarzonymi z GSC Game World tytułami są Codename: Outbreak i seria Kozacy. W tej chwili ukraińscy developerzy pracują nad S.T.A.L.K.E.R., Fire Starterem oraz American Conquestem. Hover Ace to ich najnowszy projekt, który spolszczyła i wydała warszawska firma Cenega.

Po zainstalowaniu kolców, można skutecznie taranować przeciwników.

Podtytuł gry z GSC Game World brzmi „zręcznościowe wyścigi bitewne" i o to właściwie tylko chodzi. Scenariusz tu nie istnieje, ale też nie jest specjalnie potrzebny - skoro jedynym celem gracza jest dojechanie do mety w jednym kawałku i w miarę możliwości na jednej z trzech pierwszych pozycji.

Rakieta goni przeciwnika. Pocisk nakierowuje się automatycznie - wróg ma niewielkie szanse, że ten go ominie.

Niezwykły poduszkowiec

W Hover Ace zasiadamy za sterami uzbrojonych poduszkowców. Jeśli kołacze wam się teraz po głowie widoczek nadmuchanej dętki, która unosi się nad ziemią - to powinniście wiedzieć, że poduszkowce przyszłości zupełnie nie przypominają tych, jakie znamy z relacji telewizyjnych oraz filmów. Zbliżone są one raczej do odrzutowców lub niektórych modeli myśliwców z „Gwiezdnych Wojen".

Maszyny w ataku

Pojazdy podzielono na trzy klasy. Broni jest 10 rodzajów. Do tego można zakupić 15 elementów wyposażenia i 7 urządzeń specjalnego przeznaczenia. Każda z pukawek ma system automatycznego sterowania - różnią się one oczywiście promieniem rażenia, szybkością namierzania itd. Podstawą jest lekki karabin maszynowy. Jest też działko pulsacyjne, wukaem, działko plazmowe, laser, rakiety samonaprowadzające, moździerz, działko szybkostrzelne oraz najsilniejsza broń w grze - rakieta lidera (zadaje 100 punktów uszkodzeń i generuje niszczącą falę uderzeniową).

Broń wygląda solidnie (w trybie FPP widzimy po prostu przód bolidu i dwie armaty po obu stronach ekranu), a kiedy zaczynamy z niej smażyć, niemal czujemy, że działo rozpala się do czerwoności. Trochę szkoda, że efekt, jaki tony pocisków robią na wrogu, został zobrazowany jedynie przez wąski pasek stanu bolidu. Podczas rażenia przeciwnika widzimy po prostu, jak słabnie jego pancerz, nie ujrzymy

7

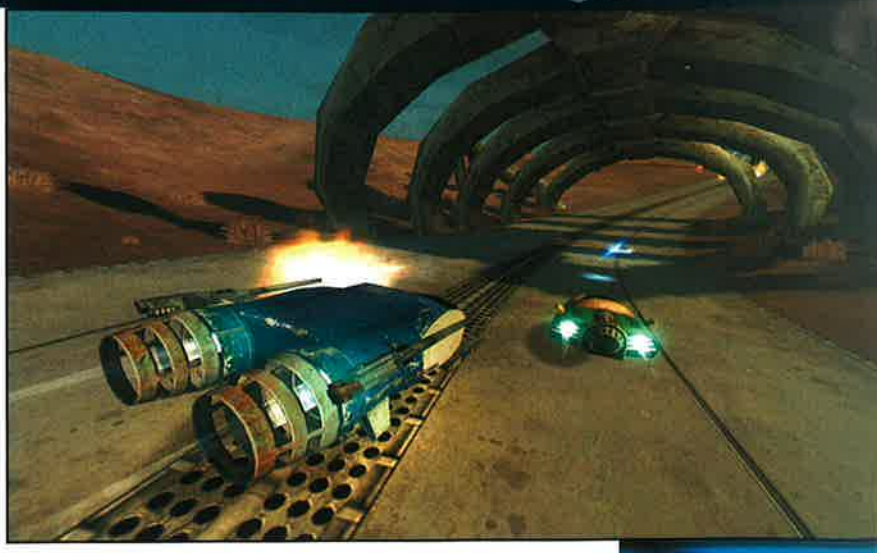
Producent: GSC Game World **Dystrybutor:** Cenega **Wymagania:** P II 450 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/XP **Akcelerator:** konieczny **Internet:** www.cenega.pl

- sporo trybów zabawy
- porządna grafika
- niezłe uzbrojenie
- dobra muza
- multi dla 8 graczy

- bezruch w niektórych lokacjach
- słabe efekty specjalne (wybuchy, kraksy)
- denerwujący polscy lektorzy

INFO

natomiast efektownych wybuchów czy choćby strużki dymu z silnika... Wrażeń tego typu mają dostarczać specjalne obiekty na torach, które poustawiano właśnie w tym celu, aby gracz mógł je staranować. Są to głazy, beczki, zbiorniki z paliwem, kamienie. Można również staranować część konstrukcji poza torem – ot, choćby ogrodzenia czy też wieże. Dzięki tym pomysłom gra jest ciekawsza. Poza tym za rozbicie zawalidrogi gracz zyskuje dodatkowe punkty.



Nie sposób się nudzić

Paleta trybów gry sprawia, że trudno się z Hover Ace nudzić. Podczas rajdów cały czas rozbudowujemy maszynę o kolejne urządzenia: dopalacze, miotacze min, kolce, pancerze, generatory, osłony. Na pokładzie można również zainstalować pakiet naprawczy, który powoli będzie przywracał punkty uszkodzeń. Warto też wypatrywać przed sobą power-upów. Są to premie, które możemy zdobyć, o ile uda się nam w nie uderzyć. Gracz może zdobyć przyspieszenie, maskowanie, niezniszczalność, dodatkowe uszkodzenia (podwaja zadawane uszkodzenia). Czas ich działania jest ograniczony.

Cztery planety

Wyścigi rozgrywane są na czterech odmiennych planetach. Pustkowie to trasy wytyczone na Wenus - tu gracz pędzi przez pocięte dolinami wzgórza. Ich nazwa dobrze opisuje wrażenia wizualne. Pusto tu i smutno jak w opuszczonym rodzinnym grobowcu. Pewnie taki właśnie miał być efekt - martwa kraina. Lodowa planeta, na której wytyczono kolejne cztery trasy, jest nieco bardziej urozmaicona. Lodowe czapy ostrych turni, pomiędzy którymi przemykają bolidy, odbijają refleksy światła i sprawiają wrażenie, że zaraz zsuną się lawiną na poduszkowce. Dużo tu konstrukcji architektonicznych, a trasy wiją się jak pijana dżdżownica. Gdzieniegdzie można się wybić i przejechać kilka kilometrów po starej estakadzie zawieszonej nad ziemią. Trzecia planeta to stara poczciwa Ziemia. Gracz pędzi przez malownicze Alpy i brzegami błękitnych jezior. Dopiero na Ziemi otoczenie nabiera życia i nie jest już tak sterylnie jak na pustkowiu czy lodowcu. Ostatnią planetą jest czerwony Mars, który stał się przemysłowym centrum Układu Słonecznego. Na tej planecie wyścigi toczą się m.in. w niezliczonych kopalniach oraz fabrykach. Wrażenie robią też głębokie ciemne jary i rozbudowane kompleksy przemysłowe.

Superszybkie wyścigi futurystycznych poduszkowców. Miła dla oka rozwałka okraszona niezłą muzą, i do tego grywalna.

Bezruch i pustka

Jedna rzecz, jaka w wyglądzie krain sprawia niekorzystne wrażenie, to bezruch. Brakuje tu drobnych elementów takich jak lecący gdzieś wysoko odrzutowiec (może jakichś żywych okazów flory lub fauny planety?). Zarówno trasy, jak i masa obiektów, które pracowicie poustawiano wzdłuż torów, prezentują się nieźle, ale mimo to jest tu sterylnie i pusto i właśnie dlatego, że jedyne ruchome elementy to te kilka pojazdów. Co prawda, gracz nie ma zbyt wiele czasu na podziwianie widoczków, ale mimo wszystko otoczenie wpływa na klimat gry. Każdy, kto się ścigał w MegaRace 3 lub nowym Wipeout, wie, o czym mowa.

Mówimy po polsku

Dzięki pracy osób z Cenegi dostaliśmy grę całkowicie po polsku. To oczywiście spory dla niej plus. Przede wszystkim polska, wyczerpująca i dobrze opracowana instrukcja. Gracze otrzymali również prezent od polskiego dystrybutora w postaci płytki audio ze ścieżką muzyczną z gry. W trakcie wyścigów słyszymy polskie dialogi i komendy z intercomu (które informują np. o zdobytym uzbrojeniu).

Całkiem nieźle

Hover Ace to solidna dawka emocji i niezłe wyścigi. Nie jest to ta klasa, co w przypadku wymienionych kilkakrotnie mistrzów, ale na pewno jest to gra rzetelnie i dobrze zrobiona. Ładny design menusów, wygodny interfejs użytkownika, porządna grafika i wszystkie smaczki, jakie w ścigałkach „z kosmosu" powinny się znaleźć, zostały do Hover Ace wtłoczone. Na pewno nikt się grą nie rozczaruje. Po prostu warto ten tytuł mieć.

>> Sześć trybików

Gracz ma do wyboru sześć trybów zabawy. Tradycyjne mistrzostwa to **czteroetapowe wyścigi** (każdy składa się z 4 torów). Zadanie użytkownika w trybie mistrzostw jest jasne i proste. Trzeba walić naprzód i nie rozglądać się na boki. Nie mamy możliwości wyboru bolidu, kierowcy czy upgrade'u wozu. Wszystko dzieje się automatycznie, dlatego też mistrzostwa nie za bardzo przypadły mi do gustu. Jest to jednak wygodna opcja, która pozwala po prostu cieszyć się z wyścigu, bez bagażu problemów z ulepszaniem wozu, naprawą uszkodzeń itd.

Równie popularny tryb zabawy, czyli **szybkie wyścigi**, to druga propozycja z menu „tryby gry" w Hover Ace. Zasady są standardowe. Wygrana obliczana jest na podstawie sumy punktów za zajęte miejsce, walkę podczas wyścigu (o czym za chwilę). Wadą tego wyścigu jest niemożność rozwijania pojazdu. Można za to wnieskończoność poprawiać własny wynik punktowy.

Ciekawą propozycją jest kolejna zabawa - **kostka energii**. Wyścigi w tym trybie polegają na przechwyceniu tytułowej kostki. Leży ona ok. 100 metrów za linią startu, a więc kto pierwszy - ten lepszy. Celem jest przejęcie lub odbicie generatora i jak najdłuższe utrzymanie kostki na pokładzie (aż do mety). Pojazd z generatorem na pokładzie łatwo jest odróżnić od innych, bowiem jest on podświetlony. Aby przejąć trofeum, wystarczy uderzyć we wroga lub go zestrzelić. Punkty można zdobywać na wiele sposobów, co daje sporo ewentualności manewru i urozmaica grę (punkty zostają przyznane m.in. za niesienie trofeum, przechwycenie, przejście przez bramkę).

Wyścig na czas to następna propozycja dla graczy. Celem jest zaliczenie określonej liczby bramek. Za przejechanie przez nią dostaje się pakiet czasowy, który musi wystarczyć do następnej bramki. Zabawę nieco skomplikowano. Jeżeli uda się zestrzelić któregoś z konkurentów, zyskuje się kilkanaście sekund. Czas, jaki udało się zdobyć, a nie został on wykorzystany – jest przeliczany na dodatkowe punkty. Drugim wariantem wyścigu czasowego jest tradycyjny rajd, a jego celem zaś jest jak najszybsze dotarcie do mety. Limit czasu w tej zabawie ustalono na cały wyścig.

Ostatnią pozycją w „trybach gry" jest wyścig nazwany **Ostatni wygrywa**. Aby wygrać, trzeba nieustannie znajdować się w czołówce. Zasada jest tu taka, że ostatni na okrążeniu odpada, a liczba okrążeń równa jest liczbie graczy minus jeden.

GATUNEK: FPS

W jeden miesiąc na PC-tach ukazały się aż trzy gry z pojedynczym agentem sił specjalnych w roli głównej. I to jedna lepsza od drugiej! Splinter Cell to przecież jeden z najlepszych tytułów na Xbox, Metal Gear Solid 2 to żelazna pozycja posiadaczy PlayStation 2, a IGI 2... cóż, tutaj jest troszeczkę mniej różowo. Pierwsza część - mimo bardzo dobrego engine'u graficznego, wielkich map, różnorodnego uzbrojenia i ciekawych misji - bowiem miała także kilka poważnych wad. Respawnujący się w nieskończoność strażnicy, w dodatku z niezbyt wysoką inteligencją (by nie napisać: głupi...), brak opcji zapisania stanu gry w trakcie trwania misji (a te były zarówno długie, jak i coraz to bardziej wymagające - dla większości po prostu zbyt trudne) oraz bez trybu multi mogącego zapewnić grze dłuższy żywot. Błędy te, wzięte razem do kupy, przełożyły się na niezbyt przychylne przyjęcie zarówno przez recenzentów, jak i graczy. Dobrze chociaż, że znalazło się wystarczająco wielu maniaków, by twórcy zabrali się za stworzenie drugiej części... Czy jednak pretendent z taką raczej niezbyt chlubną przeszłością może zagrozić wielkim konkurentom? Wprawdzie jako jedyny z trójki dysponuje opcją gry sieciowej, ale skoro nawet w materiałach reklamowych nikt go jakoś na konkurenta Counter Strike'a czy Global Operations nie promuje... I skoro najmocniej podkreślany jest tryb single, jasno widać, że to nie opcja grania w parę osób ma tu być największą zaletą. Zostawmy to zatem na sam koniec, aby w spokoju pomóc imć Davidowi Jonesowi w walce z...

Jones vs. terroryści

Nie mogło oczywiście być inaczej. Akcję gry osadzono w końcu w czasach jak najbardziej współczesnych, a że żadnej większej wojny podczas pisania artykułu - odpukać - nie mamy (kwestia Iraku pozostaje jeszcze nadal nierozstrzygnięta), stąd też szeroko rozumiani terroryści byli jedynymi wrogami, w których można by z czystym sumieniem postrzelać. Wprawdzie spotkamy się tu z żołnierzami libijskimi, nie mówiąc o wizycie w Chinach (w sumie w grze mamy dziewiętnaście misji: siedem w odludnych częściach Rosji i po sześć - w Libii oraz Chinach), jednak nie zaciemniając obrazu... W każdym razie zaczyna się od wykradzenia planów chipu EMP, a że cacko to może zmienić układ sił na świecie, trzeba je jak najszybciej odzyskać. Zadanie to przypadło w udziale tajnej organizacji IGI, a że Jones jest jej członkiem, zaś my jego animatorem, nie pozostaje nam nic innego, jak spakować bagaż i udać się Herculesa, by następnie - po skoku ze spadochronem - rozpocząć wycieczkę krajoznawczą po Karpatach.

I.G.I.2™ COVERT STRIKE

Allor

Co wygra? Co wybrać? Zielono-czarny Splinter Cell, czarno-niebieski Metal Gear Solid 2 czy może jednak szary IGI2? O gustach się wprawdzie nie dyskutuje, ale nie da się ukryć, że to właśnie IGI jest tytułem najbardziej PC-towym, najmniej liniowym i jedynym z trybem multi. Ale czy to wystarczy?

Pierwsza misja

Na miejscowego przewodnika nie mamy jednak co liczyć, podobnie zresztą jak i na gościnność autochtonów. Ba, ci są nastawieni wręcz śmiertelnie nieprzyjaźnie (tzn. strzelają do wszystkiego, co przypomina gracza), więc jedyną możliwością zaliczenia wszystkich miejsc wartych zobaczenia jest nie rzucanie się im w oczy. I tyczy się to zarówno zwykłych strażników, jak i kamer systemów bezpieczeństwa. By wycieczka była udana, trzeba się oczywiście postarać o jakiś plan zwiedzania. Nie mamy na to wprawdzie czasu przed rozpoczęciem misji, bo o jej celach dowiadujemy się dopiero z filmików wprowadzających, po których od razu lądujemy w terenie, ale za to w podręcznym bagażu znajdziemy wszystkie przedmioty niezbędne, by taki plan stworzyć po wylądowaniu samodzielnie.

Helikopterów nie zestrzelisz nawet z RPG, a szkoda.

Największą zaletą IGI 2 są wielkie mapy, swoboda, tryb multi i poprawione w stosunku do poprzedniej części błędy.

Bagaże pana Jonesa

Najważniejszy jest podręczny komputer - dzięki niemu możemy śledzić listę celi, jakie przed nami stawia centrala, przesłać dokładny stan wykonania misji (czytaj: zapisać stan gry), a przede wszystkim - skorzystać z satelitarnego widoku okolicy. To jest dopiero cudo! Pozwala nie tylko uzyskać bardzo duże zbliżenia, dzięki którym bez problemów rozpoznamy nawet szczegóły, takie jak pojedyncze krzaczki, skrzynki, murki, schodki, a nawet kierunek, w którym zwróceni są strażnicy. A to bardzo cenna informacja, jako że pozwala zaplanować obejście jakiegoś patrolu z wykorzystaniem osłony roślinności.

Równie istotna dla powodzenia misji jest lornetka, zresztą nieźle tutaj podrasowana. Wyposażono ją bowiem w kilkustopniowy zoom oraz wzmacniacz obrazu, dzięki czemu jest równie przydatna w nocy. Ostatni (ale nie najgorszy) gadżet to kamera termowizyjna. Dzięki niej wiele ścian staje się nagle przezroczystych - może nie dosłownie, ale wszystkie istoty żywe mamy z jej pomocą jak na dłoni... Wprawdzie w trybie tym nie możemy używać broni, ale i tak jego przydatność jest poza wszelką dyskusją – bo żadnych radarów (à la Metal Gear Solid), wykrywaczy rytmu serca (Rainbow Six) czy kamery do wsunięcia pod drzwi (Splinter Cell) nie mamy. A wtargnięcie w pojedynkę do pomieszczenia bez wcześniejszego rozpoznania to szaleństwo, które przypłaca się, i to w najlepszym razie - poważnymi obrażeniami ciała.

Eksterminator...

A propos - skręcenie karku wroga jest wprawdzie zabiegiem skutecznym i niezwykle przydatnym - ze względu na skrytość, która mimo wszystko wykonanie zadań ułatwia - nie zawsze można jednak podejść aż tak blisko. Dlatego też w większości przypadków korzysta się z uzbrojenia innego niż własne ręce. A tego jest w IGI2 pod dostatkiem: ponad trzydzieści sztuk - od noży począwszy, a na wyrzutni rakiet przeciwpancernych skończywszy. Są nawet stacjonarne karabiny maszynowe z nielimitowaną amunicją, z których również skorzystamy.

...i jego narzędzia

Pierwsze, co się zauważa, to niemożność samodzielnego doboru giwer przed rozpoczęciem misji. Niestety to dowództwo najlepiej wie, co jest dla nas dobre, więc nieraz przyjdzie nam pomarzyć o pozostawionej w domu snajperce z tłumikiem...

Jones może naraz nosić jedynie nóż, pistolet, broń długą, do której zalicza się wszystko - od pistoletów maszynowych po przeciwpancerny RPG-7, oraz środki wybuchowe w rodzaju granatów czy min. Przy czym te ostatnie - jeśli chcemy z nich skorzystać - musimy zdobyć na wrogach. Przyznacie chyba, że za wiele naraz tego nie ma, ale w grze bardzo duży nacisk położono na realizm, a bieganie z paroma karabinami jednocześnie zbyt realistyczne raczej nie jest... Zresztą tak prawdę powiedziawszy, jakoś mi tej opcji nigdy nie brakowało, a to z tego prostego powodu, że nie ma najmniejszych problemów z zamianą broni w trakcie misji. Wolimy kałasza, zamiast przyznawanego na początkowe misje MP5? Nic straconego! Tego pierwszego ma przy sobie połowa strażników - wystarczy się z jakimś (po jego odejściu do krainy wiecznych wart) zamienić. Druga połowa ma uzi, więc jeśli ktoś preferuje akurat to cudo, również nie będzie miał z dostaniem tegoż najmniejszego problemu. Od czasu do czasu zdarzają się nawet dragunowy - brak snajperki na początku misji wcale nie oznacza, że w ogóle nie będziemy z niej korzystali. Zresztą w grę wchodzi nie tylko zamiana z wartownikami - np. w trzeciej misji możemy skorzystać z zawartości pojemnika zrzuconego przez „górę" - warto, bo co jak co, ale snajperka uzupełniona o tłumik to już całkowity odlot!

Uuuuuu... tu jestem.

Walka

Nie da się ukryć, że w większości przypadków jest bardzo jednostronna. W końcu trudno strażnikom reagować na zagrożenie, o którego

istnieniu nie mają w większości nawet najmniejszego pojęcia. A w większości pozostałych zauważają jedynie śmigające koło nich kule - bo strzelec, czyli kierowany przez nas Jones, pozostaje niewidoczny. Jakby to jednak powiedzieć... w końcu to nie nasz problem. Przynajmniej do momentu, aż nie zostaniemy wykryci. Na szczęście na ekranie cały czas obecny jest wskaźnik naszej widoczności, a dzięki temu można znacznie prościej znaleźć dający osłonę cień i dopiero wówczas rozpocząć eliminację.

Jednak ukrycie się przed wzrokiem wcale nie zapewnia jeszcze sukcesu. Równie ważne bowiem jest zachowanie ciszy: nawet najgłębszy cień na nic się nie zda, jeśli otworzymy ogień z broni bez tłumika - strzały aż nadto dobrze słychać i naszą kryjówkę szlag trafi... a właściwie trafią ją wraże pociski, co jednak na jedno wychodzi.

W dodatku amunicji do pistoletu z tłumikiem (o innej cichej broni miło się wprawdzie marzy, ale spotyka się ją niestety bardzo rzadko) też za wiele nie mamy. Przy niezbyt dużej celności (niezbyt precyzyjny krzyżyk celownika, a także spory rozrzut) oznacza to, że do wroga i tak trzeba podejść na dość bliską odległość albo pogodzić się z dużym marnotrawstwem. Poza tym przy użyciu pistoletu tylko strzał w głowę zabija od razu, w tułów potrzeba na to dwóch strzałów, a w kończyny - trzech. Wierzcie mi: walka z dużej odległości jest tu naprawdę cholernie nieefektywna.

Wrogowie i AI

Jedna z poważniejszych wad poprzedniej części na szczęście została niemal w całości poprawiona - wrogowie wyposażeni zostali w naprawdę przekonywującą sztuczną inteligencję. Owszem, wprawdzie można cały patrol wystrzelać ze snajperki jak kaczki (w zasadzie biegające kaczki), ale tylko pod warunkiem, że nie zdoła nas zauważyć. Bo jak zdoła... Nie dość, że otworzy do nas ogień, to jeszcze zacznie wykonywać uniki, szukać osłony i w ogóle jak najbardziej utrudniać nam zadanie. A w dodatku tak się nieszczęśliwie składa, że celność mają stanowczo zbyt dobrą. Nawet wykorzystanie snajperki - jeśli tylko nas spostrzegą - nie uratuje nam skóry. Choćby tamci w łapach mieli jedynie uzi: włączają im się bowiem magiczne implanty, dzięki którym potrafią trafiać nas ze stanowczo zbyt dużej odległości. Może jakiś patch to poprawi (oby, bo to chyba najpoważniejsza wada gry), póki co jednak trzeba się nauczyć z tym żyć.

Jeśli miałbym wybierać spośród Splinter Cella, Metal Gear Solid 2 oraz IGI 2, wybrałbym właśnie ten ostatni.

Chris Ryan - a kto to taki

Podczas tworzenia IGI 2: Covert Strike załapał się na stanowisko konsultanta, a jego głównym zadaniem było dbanie o autentyczność dostępnego w grze uzbrojenia. Efekty są super, ale przecież Ryan (hm, w zasadzie w paru miejscach natknąłem się na informację, że Chris Ryan jest tylko pseudonimem, ale innych danych nigdzie nie było), i nie jest pierwszym lepszym gościem, który jako tako zna się na uzbrojeniu.

W czasie wojny w zatoce był członkiem słynnego patrolu Bravo Two Zero (książka pod tym tytułem napisana przez dowódcę oddziału Andy'ego McNaba została także wydana w Polsce - szczerze polecam!), zrzuconego daleko na tyłach wroga, by odszukać i zniszczyć irackie wyrzutnie Scudów, a także zakłócić pracę jednej z głównych arterii komunikacyjnych (zwanej MSR - Main Supply Route). Niestety ich kryjówka drugiego dnia została odkryta przez małego chłopca i rozpoczęło się piekło. Okazało się, że komunikacja satelitarna nie działa (nie można więc liczyć na ewakuację), okolica aż roi się od wrogich sił (wylądowali w okolicy, w której stacjonowały dwie dywizje), a do tego jeszcze załamała się pogoda i na pustyni zaczął padać śnieg...

Skończyło się śmiercią dwustu Irakijczyków, trzech żołnierzy SAS i niewolą czterech kolejnych. Tylko jednemu z ośmiu członków patrolu udało się przedostać przez granicę z Syrią - właśnie Chrisowi Ryanowi. W kilka dni niemal bez sprzętu (większość stracili po odkryciu kryjówki) i żywności pokonał prawie dwieście kilometrów, co jest obecnie uznawane za największą tego typu akcję dwudziestego wieku.

Jest jeszcze jedna sytuacja, w której wrogowie zachowują się co najmniej dziwnie. Podczas wchodzenia do pomieszczeń - są w tym tak niefrasobliwi (włażą pojedynczo, nawet wtedy, gdy ich poprzednicy padli tuż po przekroczeniu progu), że czając się z boku - można wybić patrol choćby bez cienia zagrożenia z jego strony.

Jeśli jednak chodzi o walkę w normalniejszych warunkach - jest już znacznie lepiej. Na śmierć towarzyszy reagują oni jak najbardziej poprawnie (tzn. rozglądając się za wrogiem i próbując podnieść alarm: zarówno krzycząc, jak i biegnąc do najbliższego przycisku alarmowego, o ile tylko ten znajduje się w miarę blisko), rzucając granaty, przeszukując teren, z którego oddano strzały, no i całkiem nieźle działając w grupie. Możecie mi wierzyć (albo sprawdzić, uruchamiając demo) - wezwany alarmem kilkuosobowy patrol jest naprawdę wielkim wyzwaniem. W zasadzie przyczepić się można jedynie do nieco zbyt słabego wzroku przeciwników (czasami zbyt prosto przeczołgać się za ich plecami), ale i tak misje przy pierwszym podejściu - nawet na poziomie Normal – bywają cholernie wymagające.

Jeszcze raz Jones!

I tutaj dochodzimy do jednego z przyjemniejszych efektów decyzji twórców. Otóż, z założenia misje wypadałoby przechodzić po kilka razy. Po ich ukończeniu podawane są czas, celność, zdrowie (apteczek tu nie ma!) oraz to, ile razy zostaliśmy zauważeni. Oczywiście by mieć dostęp do kolejnej misji, wystarczy po prostu skończyć poprzednią - w sposób absolutnie dowolny. Ale by zdobyć najwyższą rangę (Secret Agent), trzeba się już mocno natrudzić. Nie tylko stać się duchem (nikt nie może nas zauważyć, nawet tuż przed śmiercią - zresztą w grze liczy się każde zauważenie przez wroga, nawet jeśli w chwilę później strażnik już nie żył), ale i wszystko znać na pamięć (na używanie mapy czasu po prostu nie ma). A do tego trzeba błyskawicznie podejmować decyzje i w mgnieniu oka reagować na zmiany. Czasy bowiem są tak wyśrubowane, że nie można sobie pozwolić na jakiekolwiek wahanie. Niby jest to nieco frustrujące, niby ma się czasami dość - ale takie ocenianie jednak ma jedną podstawową zaletę - wydłuża życie gry w trybie single. Można by się wprawdzie przyczepić, że jest to rozwiązanie zbyt konsolowe, ale...

PC kontra konsole

...ale na tym konsolowe zapożyczenia się kończą. Nawet save - choć w ograniczonej liczbie (zależy od poziomu trudności - na hard nie ma ich wcale) - można wykonać w dowolnym momen-

Ech... gdyby tak mieć snajperkę z tłumikiem.

pobić - nie pobije, ale nie da się ukryć, że wrażenie robi, i to jak najbardziej pozytywne - zwłaszcza tereny niezabudowane, które po prostu kopią po tyłku! Miasta wyglądają wprawdzie trochę gorzej (głównie dlatego, że nie ma się już takiej swobody, nie wszędzie można bowiem wejść, jesteśmy bardziej ograniczeni), ale ogólnie rzecz ujmując - jest bardzo dobrze. Jedyne, co jest tu takie sobie, to efekty specjalne, zwłaszcza świetlne - Splinter Cell jednak ustawił poprzeczkę na niespotykanym dotychczas poziomie i chyba dopiero Doom III będzie mógł zagrozić jego pozycji. Kamera termowizyjna czy lornetka także wyglądają mniej „specjalnie", ale poza gorszymi wrażeniami estetycznymi wygląd w niczym nie przeszkadza, bo jeśli chodzi o funkcjonalność, niczego grze nie brakuje.

Jeśli zaś chodzi o dźwięki, jest jeszcze lepiej, a odgłosy broni są po prostu świetne. Zero plastiku! Także stąpanie po piachu czy oddech (po dłuższym biegu zaczynamy głębiej oddychać) są bez zarzutu. Narzekać można jedynie na gadanie strażników – konwersują wprawdzie w obcych językach, ale bogatego repertuaru to oni nie mają. A przez to zbyt często mylą nas - na przykład - z ptakami. Swoją drogą, ciekawe - skąd ptak w kopalni?

Dodatkowo poza odgłosami w trakcie misji towarzyszy nam tu jeszcze muzyka - ta nie dostosowuje się wprawdzie do akcji na ekranie, a jedynie cichutko gra w tle i ani przez moment nie staje się natarczywa.

Jedyne atrakcje turystyczne w Libii to, niestety, tłumy strażników.

cie misji. Tyle, że to trwa i wymaga paru klików myszką, więc w przeciwieństwie do wielu gier z quicksave'em nie ma tutaj mowy o psuciu nastroju.

Jednak to, co najbardziej odróżnia IGI 2 od tytułów konsolowych, to poczucie wolności i nieliniowość. U głównych konkurentów: Splinter Cella i MGS2 możemy bowiem robić, co tylko chcemy, pod warunkiem że chcemy dokładnie to samo, co wymyślili dla nas twórcy gier. Tutaj mamy listę celów, ale sposobów ich osiągnięcia jest dużo więcej - ma się po prostu uczucie, że przebieg misji zależy od nas samych.

Gra ma zresztą zdecydowaną przewagę nad konwersjami z konsol z jeszcze jednego względu - gra sieciowa. Wprawdzie nie ma tu deathmatchu (do klimatu gry zupełnie by zresztą nie pasował), ale za to rozgrywka zespołowa dla szesnastu graczy... Można ją porównać do tej z Counter-Strike'a tudzież Global Operations: dwa teamy (w sumie do szesnastu graczy), po kilka celów niezbędnych, by wygrać starcie, i broń, którą kupuje się za gotówkę. Co jednak istotne, śmierć wcale nie oznacza, że do końca starcia będziemy mogli co najwyżej przyglądać się zmaganiom innych - za odpowiednią opłatą (z czasem malejącą) można bowiem powrócić do akcji, w dodatku samodzielnie wybierając spośród dostępnych dla naszego teamu miejsc startu. W trybie tym dostępnych jest pięć map i cała broń. Łącznie ze snajperkami, które przy wielkości tych map mogą siać prawdziwy postrach. Na szczęście można skorzystać z mapy, na której takich delikwentów można wyczaić - i odpowiednio się nimi zająć. Chętni mogą oczywiście postawić własny serwer gry, także dedykowany – jedyne, czego tu brakuje, to edytor, bo te pięć map to niezbyt wiele...

Wykonanie

Na koniec zostawiłem oprawę wizualną i dźwiękową gry. IGI 2 jaki jest, można się przekonać po obejrzeniu obrazków. Tournamenta

I podsumowanie

Największą zaletą IGI 2 są wielkie mapy, swoboda, tryb multi i poprawione w stosunku do poprzedniej części błędy. Owszem, parę drobnych niedogodności jeszcze pozostało, ale nie wpływają one znacząco na grywalność. Dlatego też wszystkim miłośnikom realistycznie przedstawionej akcji mogę ten tytuł z czystym sumieniem polecić. Nawet jeśli miałbym wybierać spośród trzech tytułów, czyli wspomnianych jeszcze na wstępnie Splinter Cella, Metal Gear Solid 2 oraz IGI 2, wybrałbym właśnie ten ostatni.

CD-ACTION 03/2003

9

Producent: Innerloop ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 700 MHz, 128 MB RAM ■ **Akcelerator:** wymagany, 32 MB ■ **Internet:** www.igi2.com

■ 19 zróżnicowanych misji ■ świetne mapy ■ dobre AI wrogów ■ bardzo dużo broni ■ niezły realizm ■ save w trakcie misji

■ efekty gorsze niż w Splinter Cell ■ za duża celność wrogów

INFO

Nie odkryję Ameryki, kiedy napiszę, że jednym z najciekawszych RTS-ów ostatnich lat byli Kozacy: Europejskie Boje firmy GSC Game World. Ta historyczna i złożona gra strategiczna z akcją w czasie rzeczywistym dość nieoczekiwanie zdobyła liczną rzeszę oddanych oraz wiernych fanów, dzięki którym doczekała się aż dwóch oficjalnych dodatków, setek map stworzonych przez jej miłośników oraz kontynuacji zapowiadanej na drugą połowę 2003 roku.

Constanty Foch

W oczekiwaniu na ten sequel, by zająć czymś fanów oryginalnych Kozaków, firma CGS przygotowała grę American Conquest - bezpośrednią, duchową spadkobierczynię wcześniejszej gry tej firmy.

Trzy wieki ludobójstwa

W przeciwieństwie do bardzo europejskich i koncentrujących się na wydarzeniach z historii Starego Kontynentu Kozakach, American Conquest zabiera nas w miejsca dużo bardziej egzotyczne – dziewiczą, dopiero co odkrytą Amerykę, niezaśmieconą jeszcze opakowaniami hamburgerów i kubełkami z KFC. W trybie gry dla jednego gracza American Conquest udostępnia 8 różnych kampanii rozgrywanych na tym kontynencie pomiędzy piętnastym a dziewiętnastym wiekiem (w sumie to jednak nie cztery stulecia, a tylko 321 lat historii). Pierwsza z nich, którą od biedy potraktować można jako rozbudowany, bo składający się z kilku misji samouczek - to kampania przedstawiająca pierwsze wyprawy Kolumba do Ameryki (rok 1492 i lata późniejsze). Kolejne, już większe i trudniejsze kampanie, obejmują - kolejno - działania hiszpańskich konkwistadorów w latach 1532-1544 (wyprawy Pizarra), wojnę pomiędzy Francuzami a Brytyjczykami z lat 1753-1763, powstanie Tecumseha, zapoczątkowane w pierwszych latach dziewiętnastego wieku, oraz wojnę o niepodległość z lat 1776-1791. Na każdy z tych konfliktów (poza wyprawami Pizarra i kampanią Kolumba) przypadają po dwie różne kampanie, dla dwóch uczestniczących w nim stron.

Obrany przez twórców gry horyzont czasowy to bardzo ciekawy okres historii z kilku co najmniej powodów, przede wszystkim jednak dlatego, że wtedy właśnie powstawał największy obecnie naród na świecie. Naród powstały na trupach wymordowanych indiańskich wojowników, kobiet i dzieci, których jedyną przewiną było to, że zamieszkiwali oni obszary cenne dla białych Anglosasów. Oczywiście strony CD-Action nie są najlepszym miejscem na rozliczanie faktów amerykańskiej historii (szczególnie na kilka dni przed inwazją na Irak). Ale – być może takie właśnie było zamierzenie twórców - American Conquest pokazuje doskonale, jaką przewagę mieli koloniści i konkwistadorzy, jak bezbronni byli wobec ich działań Indianie, jak łatwo było pozbawić życia całą indiańską wioskę. Momentami ten historyczny realizm przeraża, tym bardziej że kontrolowane przez gracza jednostki mają tendencję do samodzielnego i często zupełnie niepotrzebnego wypuszczania się w pościg za przeciwnikiem. Kiedy goniącym jest konny odział konkwistadorów uzbrojony w pistolety, a uciekającymi garstka Indian z nożami - trudno tu nie mówić o ludobójstwie. Jeśli więc jesteś wyczulony na takie obrazki, będziesz się musiał ograniczyć do kampanii późniejszych (Rewolucji Amerykańskiej czy Wojny Siedmioletniej), w których naprzeciw siebie stają równorzędni przeciwnicy, a armaty i muszkiety to standardowe wyposażenie obu stron konfliktu. Nawet wtedy jednak krwi przelewa się dużo, ale przynajmniej w sprawiedliwej walce – choć i tu się zdarza, że w konflikty białych wciągani są Indianie.

Podbij Amerykę tylko dla siebie!!!

Gospodarka w służbie wojny

Pomińmy jednak te moralno-etyczne rozważania. American Conquest to naprawdę solidna gra strategiczna. Gra, która powinna zainteresować wszystkich tych, którzy szukają RTS-a bardziej złożonego od Warcraft III, a jednocześnie mniej skomplikowanego niż większość strategicznych gier turowych przeładowanych statystykami i parametrami (jak np. wydana ostatnio II Wojna Światowa). American Conquest plasuje się właśnie na takiej pozycji – nie jest przesadnie zagmatwany, ale jednocześnie wymaga się tu od gracza dużo głębszego zmysłu strategicznego niż w większości gier gatunku.

razu przeznaczane jest na potrzeby armii, a opcji i poleceń związanych z militariami jest tutaj kilkakrotnie więcej niż tych związanych z ekonomią.

6 źródeł bogactwa

Gospodarka opiera się na surowcach i naturalnych bogactwach, których w grze występuje aż sześć. Najważniejszym z nich jest żywność - albo pozyskiwana z mięsa upolowanych zwierząt łownych, albo zbierana z pól uprawnych. Kolejne surowce to wydobywane w kopalniach węgiel, żelazo, złoto i kamień oraz drewno pochodzące z wyrębu drzew. Zbieraniem tych bogactw naturalnych zajmują się jednostki przeznaczone specjalnie do tego

Każdą misję poprzedza długi, czytany przez lektora opis tła historycznego.

To naprawdę solidna gra strategiczna, która powinna zainteresować wszystkich tych, którzy szukają RTS-a bardziej złożonego od Warcraft III.

Tak jak w wielu ostatnio wydawanych RTS-ach, American Conquest łączy elementy ekonomiczno-gospodarcze z działaniami czysto militarnymi, w przypadku tej gry jednak proporcje pomiędzy obydwoma sferami działań wyglądają inaczej – gospodarka pełni tylko rolę służebną w stosunku do armii, a jej sprawne funkcjonowanie jest ważne tylko z tego względu a to, że pozwala na wystawianie i późniejsze utrzymanie nowych żołnierzy. A przecież bez żołnierzy wojny prowadzić się nie da! Oczywiście można się kłócić, czy w pozostałych RTS-ach rozwój gospodarczy również nie gra roli drugoplanowej, jednak nawet jeśli tak jest, to w American Conquest ta rozbieżność jest szczególnie widoczna – gospodarka sprowadzona jest do niezbędnego minimum – wszystko, co wygeneruje, od

celu, np. wieśniacy dla nacji „ucywilizowanych" czy łowcy dla Indian.

Najważniejszym z surowców jest bez wątpienia żywność, którą nie tylko „wydaje się" przy tworzeniu nowych jednostek, ale także później - by utrzymać żołnierzy przy życiu. W przeciwieństwie do innych surowców, które przy tworzeniu jednostek czy stawianiu budynków zużywane są jednorazowo, zapotrzebowanie na żywność jest nieustanne, a kiedy jej zabraknie, żołnierze i wieśniacy po prostu umierają z głodu (!!!), nie można nawet wystawić nowych robotników, by posłać ich na pola do zbiorów.

W porównaniu z tym niedobory węgla czy żelaza są problemem dużo niższej rangi - by je rozwiązać, wystarczy wystawić pięciu wieśniaków, wybrać z widocznych na mapie, nadających się na postawienie kopalni miejsc to, w którym występuje np. węgiel (wszystkie miejsca są opisane i wiadomo, co gdzie się wydobywa) i postawić tam

odpowiedni obiekt. Po zakończeniu budowy wieśniacy wejdą do kopalni i zaczną na bieżąco wydobywać surowiec, który od razu napełnia magazyny - nie ma nawet konieczności transportowania go do głównej siedziby czy najbliższego składu. Równie łatwo rozpoczyna się gromadzenie drewna – zaznaczamy wieśniaków, wskazujemy na najbliższy lasek, a grupa ta automatycznie zabiera się za wyrąb, samodzielnie znajdując kolejne pnie do wycięcia. Ewentualne braki pozostałych surowców nie prowadzą więc do klęski, a co najwyżej do opóźnienia w tworzeniu nowych armii.

Dziesiątki, setki, tysiące

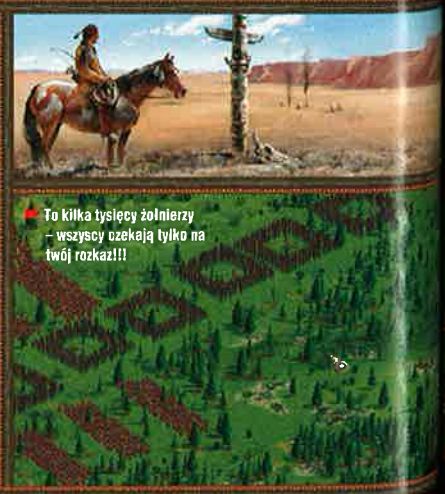
Mimo kłopotów, jakie w niektórych scenariuszach potrafi sprawić brak surowców lub też nieprzemyślana strategia ich pozyskiwania, gospodarka - jak już pisałem - stanowi jedynie tło działań wojennych. To wojna i podbój są głównym tematem gry i tutaj najwięcej jest ciekawych, nowatorskich rozwiązań. Głównym czynnikiem, który odróżnia American Conquest od innych gier tego gatunku, jest liczba jednostek, jakimi potencjalnie gracz może kierować. Zdarzają się tutaj scenariusze, w których naprzeciw siebie stają tysiące żołnierzy (autorzy podają, że maksymalnie może ich być aż 16 tysięcy). Jedni z nich to halabardnicy, inni to kawaleria, jeszcze inni obsługują działa i moździerze. Do tego dochodzą muszkieterzy, zwiadowcy, księża (!), dobosze i oficerowie. Każda z nacji występujących w grze (jest ich łącznie 12) ma unikatowe jednostki, co daje łączną sumę 100 jednostek. Oczywiście różnice między niektórymi z nich nie są znaczące, część charakteryzują podobne umiejętności i parametry, mimo to jednak wybór żołnierzy, których możesz poprowadzić do boju, jest naprawdę duży.

Spośród innych gier gatunku American Conquest wyróżnia się także dużo większym wachlarzem strategicznych i taktycznych poleceń, jakie możesz wydawać swoim podkomendnym. Talię taktycznych zagrywek otwierają opcje standardowe, takie jak patrol, atak, obrona wskazanego punktu, ale twórcy gry nie ograniczyli się tylko do nich. Wśród rozkazów znajdują się też między innymi takie jak przejście do wskazanego punktu połączone z walką z wszystkimi napotkanymi po drodze przeciwnikami. Dodatkowe rozkazy pojawiają się w przypadku oddziałów uzbrojonych w pistolety lub muszkiety - określamy, czy podczas walki mogą one skorzystać z posiadanej broni palnej, czy może powinny raczej ograniczyć się jedynie do walki bronią białą. Decydujemy też, czy może być prowadzony ostrzał, kiedy na linii ognia znajdują się sojusznicze jednostki. Tutaj uwaga - na tę ostatnią opcję trzeba szczególnie uważać, bowiem włączona w nieodpowiednim momencie może doprowadzić do prawdziwej rzezi własnych oddziałów. Dodatkowe rozkazy mają także jednostki specjalne, takie jak na przykład oddziały artylerii.

Inteligentny oficer

Na tym nie koniec! Kolejny poziom strategicznego planowania wprowadzają do gry oficerowie. Jeśli zaznaczysz kilkudziesięciu lub kilkuset żołnierzy, a wraz z nimi oficera, automatycznie otrzymujesz dostęp do dodatkowych ikonek, które umożliwiają wcielenie wybranych wojaków do armii prowadzonej przez wskazanego oficera. Pomysł wprowadzenia do gry armii jest doskonały – tak uformowane jednostki mogą przyjmować jeden z kilku określonych szyków, co daje im przewagę przy ataku lub obronie. Masz też gwarancję, że twoi żołnierze będą zawsze przemieszczali się w wybranym szyku - z tą samą prędkością, zachowując wybraną formację.

Tylko obserwowanie mapy w oddaleniu pozwala objąć wszystkie potyczki toczone przez twoje jednostki.



To kilka tysięcy żołnierzy – wszyscy czekają tylko na twój rozkaz!!!

Strategiczną stronę gry wzbogaca także system morale (żołnierze lepiej czują się w grupie, kiedy ponoszą ciężkie straty - rozpierzchają się w panice) oraz uproszczona dyplomacja, dzięki której w niektórych misjach możemy pozyskać na swoją stronę zamieszkujące dany obszar indiańskie plemiona. Tacy sprzymierzeńcy zaczynają samoistnie atakować naszego

Podbij Amerykę tylko dla siebie!!!

przeciwnika, nie licząc się ze stratami własnymi. Aby jednak pozyskać ich przychylność, wcześniej trzeba np. dostarczyć im określone zapasy żywności czy innego surowca. Ten ostatni element gry można było nieco bardziej rozwinąć, ale podejrzewam, że uproszczenie systemu dyplomacji było świadomym zabiegiem twórców American Conquest – gdyby był on bardziej złożony, cała gra mogłaby być zbyt skomplikowana.

Inteligentny komputer

Sztuczna inteligencja jednostek kierowanych przez gracza stoi na porządnym poziomie. Czasem jedynie zdarzają się błędy w algorytmie odnajdywania ścieżek, przez co część oddziału może zaciąć się na jakimś górskim załomie, którego nie będzie potrafiła obejść. Denerwuje też nadmierna chętka wojaków do bitki - kiedy widzą przeciwnika zazwyczaj puszczają się za nim w pościg, co nie zawsze jest wskazane ze strategicznego punktu widzenia. Oczywiście można ich zawrócić lub też wydać rozkaz pozostania w miejscu, ale np. pierwsze rozwiązanie kładzie na barki gracza konieczność ciągłego kontrolowania wszystkich jednostek. Niektórych może też denerwować reakcja jednostek wyposażonych w broń palną (szczególnie kawalerii) na zbliżające się niebezpiecznie oddziały wroga. W takiej sytuacji twoje jednostki... chowają broń do kabur, wyciągają szable czy szpady i w ten sposób bronią się przed atakiem. To oczywiście zachowanie dość rozsądne, ale kawaleria mogłaby spokojnie oddalić się od przeciwnika na bezpieczną odległość i stamtąd kontynuować dalszy ostrzał. Niestety nie możesz tego zautomatyzować i zawsze musisz wydać taki rozkaz samodzielnie, co oczywiście w ogniu walki nie zawsze jest proste czy nawet wykonalne.

Zanim przyjdą Kozacy

Oprawa graficzna American Conquest budzi mieszane uczucia. Na pewno jest to jedna z ładniejszych gier RTS, w których grafika zrealizowana jest w konwencji dwuwymiarowego rzutu izometrycznego. Jednak w porównaniu z niezwykle szczegółowymi, technologicznie stojącymi o krok dalej i po prostu bardziej estetycznymi, modelami jednostek z Warcrafta czy Age Of Mythology tutejsi konkwistadorzy czy Indianie wyglądają już mniej ciekawie. Szczególnie wtedy, kiedy na ekranie widać naraz kilkaset czy nawet kilka tysięcy jednostek. Zlewają się one wszystkie w jedną, pulsującą wystrzałami masę – a to nie jest niestety zbyt ciekawe wizualnie.

Kolejnym minusem oprawy graficznej gry jest to, że w późniejszych, większych scenariuszach - by mieć choćby szansę zapanować nad przebiegiem wszystkich zmagań na mapie, musisz oglądać ją w widoku oddalonym, który jest na pewno dużo bardziej funkcjonalny, natomiast wrażenia estetyczne dostarcza co najwyżej mierne. (Twoi żołnierze to w tym widoku kropeczki.) Zdecydowanie przydałaby się całkowita zmiana engine'u, a nie tylko jego odświeżenie - miejmy nadzieję, że programiści z GSC GameWorld zdecydują się na ten krok przy okazji premiery Kozaków 2.

Głównym czynnikiem, który odróżnia American Conquest od innych gier tego gatunku, jest liczba jednostek, jakimi potencjalnie gracz może kierować. Zdarzają się tutaj scenariusze, w których naprzeciwko siebie stają tysiące żołnierzy (autorzy podają, że maksymalnie może ich być aż 16 tysięcy).

Podobny, średni poziom, reprezentuje ścieżka muzyczna i efekty dźwiękowe - w głośnikach coś tam się niby dzieje, rozgrywce towarzyszy dobrze dobrana muzyka, a odgłosy muszkietów brzmią stosunkowo realistycznie. Brakuje jednak okrzyków rannych, skowytu umierających, szczęku zderzających się szabel i trzasku pękających kości - a to odgłosy, jakie na pewno słychać na polu bitwy, na którym ścierają się armie liczące po kilka tysięcy żołnierzy. Niestety American Conquest nie jest grą, dla której warto inwestować w system Dolby Surround, a szkoda, bo lepsze udźwiękowienie (np. tak sugestywne jak w serii Medal Of Honor) dodałoby rozgrywce wiele emocji.

Mimo wszystkich tych uwag Amercian Conquest spełnia własną rolę znakomicie. To gra bardzo podobna do Kozaków, ale udoskonalona, rozwinięta bardziej niż dodatki do Cossacks wydawane w ostatnich miesiącach, jednocześnie zaś na tyle odmienna, że warto ją kupić niezależnie od ceny. Do września, kiedy to na półki sklepowe trafią Kozacy 2, fani gier strategicznych mają zajęcie – Ameryka czeka na podbój!

W zbliżeniu starcia kilkusetosobowych formacji wyglądają jak bezładna plątanina ciał, zbroi i broni.

8

INFO

Producent: GCS Game World/CDV **Dystrybutor:** Cenega
Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM, 1300 MB HDD
Akcelerator: nie trzeba **Internet:** www.americanconquest.com

+ wymaga strategicznego myślenia ■ bogaty wachlarz rozkazów i poleceń dla jednostek ■ system oficerów i armii ■ wielkie bitwy ■ mnogość jednostek, nacji, budowli ■ ciekawy okres historyczny

− co najwyżej średnia oprawa graficzna i dźwiękowa ■ drobne błędy w sztucznej inteligencji

Podbij Amerykę tylko dla siebie!!!

GATUNEK: FPS/SIM

Trwa nieustająca wojna między wydawcami gier a pirackim podziemiem. Często zastanawiałem się, czy jest w ogóle jakiś sens we wprowadzaniu tych wszystkich zabezpieczeń i numerów seryjnych, skoro przysparzają one tylko kłopotu uczciwym użytkownikom, podczas gdy piraci radzą sobie z nimi bez problemu.

Tom Clancy's Rainbow Six™ Raven Shield™

Dlaczego piszę te gorzkie słowa? Otóż, do redakcji dotarła kopia najnowszego Rainbow Six. Był to egzemplarz zabezpieczony na wszelkie znane sposoby, by tylko przypadkiem komuś nie udało się w toto zagrać (dziwne, bo przecież na płytce napisano „do recenzji").

Na szczęście podstępny plan producenta spalił na panewce. Zdołaliśmy grę uruchomić. Polała się krew, posypały łuski z broni automatycznej, legły trupem tabuny wrogów... kiedy się zdawało, że koniec już bliski - obmierzły egzemplarz przestał działać na tydzień przed wyznaczonym terminem. W tym czasie piraci głośno rechocząc i tarzając się ze śmiechu na myśl o zabezpieczeniach, jakie nam przysporzyły tyle problemów, przygotowywali się już do sprzedawania Raven Shield na giełdzie. :(

The year is...

Przyzwyczailiśmy się już, że tymi właśnie słowami zaczyna się przygoda z każdą kolejną odsłoną Rainbow Six. Tym razem jednak mało nie spadłem z krzesła - bo jest rok... 1945! Spokojnie - Redstorm nie zamierza pozbawić chleba twórców Hidden & Dangerous. To tylko retrospekcja stanowiąca zawiązanie fabuły. (I tu smutna refleksja: ta ostatnia zaś nie wyszła spod pióra szacownego mistrza Clancy, lecz jakiegoś podrzędnego pismaka-rzemieślnika z ekipy. Czasy, kiedy Clancy aktywnie angażował się w tworzenie gier, chyba już minęły. Teraz jego rola sprowadza się do przejrzenia scenariusza i pobłogosławienia całości - by mogła być sprzedawana z jego nazwiskiem.)

Jaki jest Rainbow Six 3? Trudno powiedzieć. Gra jednocześnie oczarowuje i rozczarowuje, chwilami wybiega śmiało naprzód, by po chwili sprawiać wrażenie, iż stanowi jedynie syntezę wcześniejszych dokonań. Ale po kolei...

Strzelimy sobie po jednym?

Who plans wins

Ta dewiza SAS (zmieniona z pierwotnego 'who dares wins') wciąż jest w cenie. Planowanie to połowa sukcesu, a w misjach z odbijaniem zakładników jest w zasadzie niezbędne. O wiele częściej są oni teraz przytrzymywani w wielu miejscach i jeśli nie przeprowadzimy błyskawicznych działań kilkoma sekcjami jednocześnie, już możemy zapomnieć o powodzeniu akcji.

Zupełnie niepotrzebnie - moim zdaniem - dodano nowy go-code (zulu). Zamiast tego - lepiej byłoby wprowadzić nową sekcję, czy po prostu zwiększyć dopuszczalną liczbę walczących komandosów. Wciąż jest ich jedynie ośmiu (a jak widać na przykładzie wydarzeń w Magdalence, do zwykłego aresztowania dwóch rzezimieszków wysyła się blisko trzydziestkę kominiarkowców, i to ze znanym efektem). Nakłada to na rozgrywkę ograniczenia, jakich niepodobna przezwyciężyć. Dlatego choćby nie wiem, jak ulepszono grafikę i samą rozgrywkę, Raven Shield i tak nie stanowi żadnej nowej jakości.

Wiele uczyniono, by wpadki „ośmiu wspaniałych" zdarzały się rzadziej. Po umieszczeniu na planie punktu nawigacyjnego możemy teraz - w specjalnym okienku – zobaczyć, co widzi komandos, dochodząc do danego miejsca (ale nie mogłem się doszukać trójwymiarowej makiety). Na mapie zaznaczono nie tylko układ pomieszczeń, lecz również umeblowanie, a nawet to, w którą stronę otwierają się drzwi. Niby banał, ale pozwala zaoszczędzić nerwów. Ma się rozumieć, w starciu z wrogiem wszelkie plany i tak biorą w łeb, ale gdy-

Delicious! :)

by za pierwszym razem udało nam się zrealizować plan, nie byłby to Rainbow Six (notabene zdarzyło się to wam kiedyś?). Gotowe, dostarczone przez autorów plany są jak zwykle niedoskonałe i wymagają dopracowania (w przeciwnym razie gra byłaby za prosta). Wszystko to ładnie i pięknie, ale co jeśli mnie przede wszystkim interesuje strzelanie?

Ośmiu wspaniałych

Jak chceta od razu brać się z przeciwnikiem za łby, to proszę bardzo. Interfejs jest na tyle „inteligentny", że jednym kliknięciem pozwala ominąć całą dłubaninę. Nie trzeba nawet wyznaczać po jednym punkcie nawigacyjnym dla każdej sekcji (bo i tak wiadomo, że zaczynamy w strefie wejścia). Zatem nadeszła chwila prawdy i oto stoimy w jakimś ciemnym zaułku z bronią gotową do strzału.

Rozglądamy się i aż serce rośnie - przemyślano tyle rzeczy! Okna przestały być pokrytym teksturą fragmentem ściany. W każdym z nich może czaić się strzelec, toteż pokonywaniu dystansu dzielącego nas od zabudowań towarzyszy nerwowa atmosfera. Kiedy już jednak dopadniemy do muru, możemy wykorzystać okno na naszą korzyść, wrzucając do pomieszczeń granaty. Rzeczowe potraktowanie okien nadało też sens włączaniu do akcji snajperów.

Dość o oknach. Czas zrobić przeciąg i otworzyć drzwi. I tu mamy wolny wybór. Można walnąć w wierzeje na rympał z kopa albo używać rolki myszki – i otwierać je po troszeczku, mierząc w plecy jakiegoś zbója i modląc się, by zawiasy były porządnie naoliwione.

Ale kto powiedział, że wszystko musimy robić samodzielnie?

Ciekawe kto komu zrobi bombową niespodziankę?

Go! Go! Go!

Nieźle opracowany system bezpośredniego wydawania poleceń w czasie misji wespół z poprawionym AI żołnierzy rozwiązują wiele problemów. Wystarczy na ten przykład zbliżyć się do załomu muru i wcisnąć spację, aby wydać chłopakom z sekcji polecenie pokonania zakrętu i zabezpieczenia terenu. W chwilę później zbliżamy się do zamkniętych drzwi - spacja - i już do wnętrza izby leci błyskdymka, a reszta ferajny gotuje się, by wpaść i zrobić - z kim trzeba - porządek. Następną nowością jest usunięcie widoku TPP używanego przez nieuczciwych graczy do zerkania zza węgła samemu pozostając niewidocznym. W zamian otrzymaliśmy umiejętność ostrożnego wychylania się (fluid posture). Po wciśnięciu Ctrl i manipulując myszką, możemy wychylać się zza zasłony pod dowolnym kątem i w mgnieniu oka z powrotem się chować. Dostrzegalna jest też scheda po doświadczeniach z Ghost Recona, bo nasi ludzie w końcu nauczyli się komendy „padnij".

Ładna rzeźnia

Rzeźnia jest istotnie niezła. Podobnie zresztą jak lotnisko, bank, rafineria, warsztat samochodowy, stocznia i pozostałe mapy. To, że misje w Rainbow Six rozgrywają się w bardzo różnorodnych scenariach, stało się już regułą. Nie inaczej jest i tym razem. Składająca się z piętnastu misji kampania to prawdziwe wyzwanie, ponieważ zabrano nam możliwość kontynuowania jej od dowolnie wybranej misji (opcja breach campaign). Lokacje są przekonywujące i widać, że włożono sporo pracy w ich wykreowanie. Ponieważ grę oparto o gotowy, sprawdzony engine Unreala, ludzie z Red Storm większość czasu i zasobów mogli spożytkować na dopracowywanie szczegółów oprawy oraz samej rozgrywki.

Niestety muszę przyznać, że imponujący bądź co bądź efekt końcowy psuje w znacznym stopniu kiepska interakcja z otoczeniem. Nie można nawet porządnie pastwić się nad oponami samochodów (a przecież taką możliwość dawał już Rogue Spear). Wiem, wiem... bezdętkowe. Ale kuloodporne żarówki? To już lekka przesada. Dlaczego wbrew wszelkim prawidłom sztuki wyposażeni w noktowizory antyterroryści nie mogą wykorzystać przewagi, jaką dają ciemności?

Gra jednocześnie oczarowuje i rozczarowuje.

I see trees of green, red roses too...

Wbrew rozbuchanym nadziejom i oczekiwaniom grafika w Raven Shield to żadna rewolucja, po której "nic już nie będzie tak jak dawniej". Ot, kolejny w długim szeregu, konsekwentny krok naprzód. Niemniej spore zachwyty ma prawo wywoływać to, co na pierwszym planie, a ściślej rzecz biorąc to, co go przesłania. Mowa tu o broni, jaka zasłania widok po prawej stronie ekranu, zupełnie jak w popularnych shooterach FPP. Pukawki są po prostu piękne, perfekcyjne i prawie zapierają dech w piersiach. Nic dziwnego, bo wymodelowano je nie za pomocą 3D Studio Max, a zadanie to stanowiło osobny projekt w całym procesie tworzenia gry. Ach, co za rozkosz mieć przed oczyma takie cacko, z odwzorowanym każdym wgłębieniem, śrubką, przełącznikiem czy antypoślizgową fakturką...

Na specjalną pochwałę zasługują również doskonałe i zupełnie nowe efekty zejścia z tego świata (rewelacja - niestety nie bardzo widzę sposób skonfrontowania tego z rzeczywistością) :) Zadbano nawet o efekt porażenia ostrym światłem. Gdy po raz pierwszy się z nim zetknąłem, autentycznie zdębiałem i nie wiedziałem - co jest grane. A to był tylko kompan z drużyny, który wpadł na mnie w wąskim przejściu i skierował światło latarki prosto w moją twarz. Z ważniejszych zmian warto jeszcze napomknąć o znamiennym dla R6 informacyjnym pasku u dołu ekranu, który wyrzucono do lamusa i zastąpiono znacznie funkcjonalniejszym zestawem półprzezroczystych paneli.

Hej, Gerwazy, daj gwintówkę!

Dobra, ale którą? Nie sposób się zdecydować, kiedy na wyciągnięcie ręki jest pięćdziesiąt wspaniałych narzędzi. Wśród wielu innych znajdziemy tu pistolety maszynowe ingram, uzi, nawet czeski scorpion, izraelski karabinek galil oraz... AK-47 i AK-74, jak też snajperski dragunov! W końcu legendarna broń w mojej ulubionej grze - to zbyt piękne, aby było prawdziwe (a jednak!).

Gdy weźmiemy pod rozwagę możliwość dołączania do spluw rozmaitego dodatkowego sprzętu, liczna kombinacji okaże się imponująca. Na półkach w zbrojowni Rainbow zalegają celowniki optyczne, latarki, termowizory, większe magazynki oraz tłumiki, które teraz montujemy całkiem swobodnie (żegnaj MP5SD!).

Nowy wykrywacz pulsu nie jest już Wielkim Bratem niezawodnie nanoszącym na mapę pozycje terrorystów i nie dającym im najmniejszych szans, lecz czymś w rodzaju gogli. Jego skuteczność dodatkowo redukują specjalne urządzenia zagłuszające oraz wabiki.

Okrasą kolekcji i jednocześnie największym sprzymierzeńcem, gdy w grę wchodzi życie cywili - są granaty z gazem łzawiącym oraz maski pozwalające się przed nim zabezpieczyć. Osobom z zacięciem sapera sprezentowano zdalnie detonowane ładunki i miny kierunkowe. Cały ten arsenał ze wszystkimi szczegółami możemy pooglądać w trakcie misji przyczepiony do kombinezonów towarzyszy. Koniec z wyciąganiem granatów i pistoletu „z kieszeni". Widoczne są nawet przedłużone magazynki, a jedno spojrzenie na pas komandosa pozwala ocenić, ile błyskdymek mu zostało.

Kupą raźniej!

Nie ulega wątpliwości, że sporo potu wylano nad ulepszeniem sztucznej inteligencji. Żołnierze starają się wzajemnie ubezpieczać. Gdy - na ten przykład - każemy sekcji wejść po drabince, koledzy starają się ubezpieczać wchodzącego kompana i jednocześnie kryją tyły tak, by uniknąć przykrej niespodzianki. Nie rozumiem tylko, czemu przed wejściem na drabinę nasi ludzie zakładają pistolet maszynowy na plecy (miast powiesić go sobie na piersi - jak to ładnie pokazano w SWAT3).

Motylem jestem, aaaa....

Poruszający się zespół stara się kryć wszystkie przejścia i otwory, skąd mogłyby paść strzały, czujnie zerkają tu i tam... Ogólnie działa to bardzo dobrze, choć zaciachy jak zwykle się zdarzają. Wojacy zdają się nie rozumieć, że istnieje różnica, z której strony otwiera się drzwi. Jeśli tylko zostawimy ich trochę z tyłu i wydamy taki rozkaz, może się okazać, że podążą inną drogą, sprzątną paru tangos, zaczają się po drugiej stronie i poczęstują nas granatem między oczy. Nawet jeśli już cała zgraja stoi po właściwej stronie wrót, przy otwieraniu jeden z naszych staje zawsze centralnie naprzeciw nich. Jeśli po drugiej stronie stoi akurat łotr z palcem na spuście, skutki okazują się opłakane (a nasz człowiek wiecznie nieopłakany).

Niepokonani?

„Gdy emocje już opadną, jak po wielkiej bitwie kurz (...)" czas Raven Shield podsumować i ocenić. Sama walka stała się jakby trochę realniejsza, a jednocześnie odrobinkę zbliżona do hollywoodzkich filmów akcji (czyli efekciarska). Obie strony strzelają teraz mniej celnie (nie zdarza się, że z odległości kilometra zdejmuje nas pierwszym strzałem byle łapserdak). Częściej zdarza się, że terroryści i nasi po prostu nie trafiają, szukają osłony, po czym próbują jeszcze raz. Zdezorientowany przeciwnik często wali po framugach i stara się przygnieść nas ogniem, by zyskać inicjatywę. Dookoła fruwają rozpryski, fontanny śniegu i ziemi, iskry krzesane przez kule uderzające w metalowe przedmioty.

Dlatego Rainbow Six 3 może się spodobać osobom, którym poprzednie części nie przypadły do gustu. Ale nadal mierzi brak walki wręcz. Gdy wpadniemy w wąskim przejściu na bandytę, nie możemy mu nawet porządnie przyłożyć kolbą w pysk. Za to z wielkim bólem nie wystawiam dziewiątki.

8+

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Play-it ■ **Wymagania:** PIII 600, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP ■ **Akcelerator:** 32 MB minimum ■ **Internet:** www.raven-shield.com

- okna, stopniowe otwieranie drzwi ■ mnóstwo broni i wyposażenia ■ system wydawania rozkazów w trakcie akcji ■ efekty graficzne ■ lokacje
- interakcja z otoczeniem ■ wciąż tylko 8 komandosów

INFO

Delicious! :)

REALM OF Hepumia

GATUNEK: PLATFORMER 2D

Inquisitor a.k.a. Odyniec

Za siedmioma górami i siedmioma rzekami było sobie Królestwo Hepumia. Krainę tę mlekiem i miodem płynącą zamieszkiwały elfy, które w gęstych, zielonych lasach Hepumi żyły w zgodzie i pokoju. Tak było aż do pamiętnego dnia, gdy na skraju puszczy elfów stanęły naprzeciw siebie armie ogrów i goblinów. Potwory miażdżyły, ścinały i paliły wiekowe drzewa, plądrowały osady elfów, wznosiły ohydne warownie, w których krew płynęła częściej niż woda. Nastał czas ucisku i przemocy. Hepumia została zdobyta, ptaki ucichły i tylko sowy odzywały się w bezksiężycowe noce.

Być może orki i gobliny wycięłyby w pień starożytne puszcze i wygnały stąd elfy, gdyby nie odważna czarodziejka, która jako jedyna rzuciła potworom wyzwanie. Nie była w stanie zniszczyć każdego, ale jej potężne czary mogły poważnie przerzedzić szeregi potworów. Tak się też stało - i to właśnie gracz wciela się w elfią czarodziejkę.

Stare, ale jare

Po zdefiniowaniu ustawień gry (grafika w rozdzielczości 640 x 480 lub 800 x 600) i wyborze stopnia trudności (3 poziomy) można zaczynać rozgrywkę. Do wyboru dwa tryby. W pierwszym po prostu gramy na pierwszej planszy i staramy się osiągnąć jak najlepszy wynik. Drugi tryb to zabawa rozgrywająca się na kolejnych planszach Realm of Hepumia. Oczywiście każdy następny układ jest coraz bardziej skomplikowany, przeciwników więcej i poruszają się oni o wiele szybciej. Jedyną bronią przed potworami jest magia, czyli kilka różnych czarów mogących zniszczyć tych przeciwników. Każdy, kto grał w Bombermana, wie już, jak taka „magia" wygląda. Oczywiście w grze programistów kanadyjskich niektóre pomysły są zupełnie inne.

Bomby czar

Podstawowy czar, i broń, czarodziejki to bomba, która wybucha po 3 sekundach od postawienia jej w danym miejscu. Zarówno bomba, jak i inne czary pojawiają się na planszy w formie święcących się kul. Wcale nie jest łatwo je zebrać, bowiem po kilku sekundach czary znikają, a nigdy nie wiadomo, gdzie i kiedy zjawią się kolejne. Wraz z postępem w grze wzrastają umiejętności naszej elfki i można np. od razu postawić kilka bomb czy skierować na głowy goblinów nie jedną, ale kilka błyskawic.

Abrakadabra

Inne czary z arsenału elfki to chaser, invincibility, zaper i fireball. Pierwszy po prostu spopiela najbliższego wroga. Następny sprawia, że elfka ściga wrogów, skacze po nich i nie traci przy tym życia (a wrogowie giną). Zapper jest ciekawszy. Po rzuceniu tego czaru widzimy błyskawice rozcinającą niebo - piorun uderzy w najbliższego przeciwnika. To jednak jeszcze nic w porównaniu do fireballa. Czar ognistej kuli utrzymuje się w mocy najdłużej ze wszystkich i dosłownie przetacza się po potworach zgromadzonych na planszy, nie zostawiając żadnego przy życiu.

Proste i przyjemne

Jak widać, zasady gry są banalnie proste. Dodajcie do tego bardzo ładną graficzkę (szkoda tylko, że rozdzielczość raptem 800 x 600) i świetną muzykę (á la Enia), a będziecie mieli całkiem niezłą gierkę dla wszystkich domowników. Realm of Hepumia to gra, w której nie ma przemocy - dlatego przed monitorem można posadzić nawet kilkuletniego szkraba. Realm of Hepumia ma jeszcze coś. Dni Quake'a Daikatany i starego Unreala już dawno w redakcji przeminęły, a sieciowy Bomberman nadal znajduje się na serwerze i cieszy niesłabnącą popularnością. Coś jest w grach tego typu, skoro po prostu nie starzeją się tak jak inne. Zabawa jest prosta i uniwersalna, daje też sporo radości. I o to chodzi. Jeszcze jedno małe „ale". W Realm of Hepumia nie ma wariantu gry sieciowej. Szkoda.

5

Producent: Yamisoft Entertainment **Dystrybutor:** Eonix Corporation
Wymagania: P166 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/Me/2000/XP
Akcelerator: zbędny **Internet:** www.yamisoft.com/company.html

- dla malców i starszych graczy
- małe, proste i przyjemne
- ładna graficzka
- dobra muzyka

- brak multi
- niewiele plansz
- za mało czarów

05/2003

INFO

GATUNEK: SYMULACJA/WYŚCIGI

WoO Sprint Cars i Dirt Track Racing 2

Constanty Foch

Amerykanie to dziwny naród. Nie dość, że na prezydenta wybrali półgłówka, który co najmniej dwa razy w miesiącu popełnia kardynalne gafy wynikające z jego niewiedzy i braku podstawowych informacji o świecie, to jeszcze pasjonują ich sporty, takie jak amerykański football czy wyścigi NASCAR. O ile jednak większość dziwnych, a dla nas egzotycznych, typowo amerykańskich, dyscyplin udało nam się już poznać i oswoić – także dzięki grom komputerowym – to nic nie przygotowało nas na motoryzacyjne szaleństwo pod nazwą Dirt Track Sprint Cars Racing.

Federacja zajmująca się organizowaniem i prowadzeniem ligi Dirt Track Sprint Cars (czyli taki jakby odpowiednik NBA w koszykówce) nosi nazwę World Of Outlaws, co w swobodnym tłumaczeniu znaczy Świat Wyjętych Spod Prawa. Nazwa podejrzana, prawda? Równie podejrzane są same wyścigi, którymi World Of Outlaws się zajmuje. Biorą w nich udział pojazdy nazywane Sprint Cars, będące połączeniem gokarta, awionetki z uciętymi skrzydłami i bolidów rajdowych z lat 20 i 30 XX wieku. Zawieszenie tych śmiesznych autek jest lekkie i ażurowe jak w gokartach właśnie, główna część kadłuba przypomina te stare wyścigowe wehikuły z początków sportów motorowych, a nad tym wszystkim zamocowane jest skrzydło, które w trakcie wyścigu można przesuwać w przód lub w tył, zmieniając parametry aerodynamiczne całego pojazdu.

Gra oferuje cztery różne widoki, wśród nich - z kokpitu.

Odlot?

Nawet to skrzydło nie jest do końca normalne - jego prawa strona bowiem jest zagięta do dołu, a lewa w górę. Nie przez przypadek – Sprint Cars ścigają się wyłącznie po owalach, zawsze więc skręcają w jedną, zawsze lewą - stronę. Takie wygięcie skrzydła poprawia przyczepność samochodzików do podłoża na zakrętach, zmniejsza też moc siły odśrodkowej, co jest o tyle ważne, że wózki te śmigają po torze z prędkością przekraczającą 170 mil na godzinę – czyli ponad 200 kilometrów na godzinę. Jak zatem widzicie, nazwa Sprint Cars jest w tym przypadku jak najbardziej uzasadniona.

Jedna impreza, sześć wyścigów

Sezon wyścigów Dirt Track Sprint Cars trwa 32 tygodnie i składa się z kilkudziesięciu lokalnych, regionalnych i krajowych imprez. Każda taka impreza trwa cały dzień i zaczyna się od treningu. Po nim następują trzy okrążenia, podczas których zawodnicy, jadąc sami na torze, starają się osiągnąć jak najlepszy czas okrążenia. W zależności od wyniku kwalifikowani są do jednego z dwóch przedbiegów (zazwyczaj pięć okrążeń), który ma wyłonić głównych uczestników już punktowanych wyścigów, również podzielonych na dwie grupy dla lepszych i gorszych kierowców. W tych wyścigach wyłaniani są zwycięzcy jednej, konkretnej imprezy. Po tym wszystkim przychodzi czas na jeszcze jeden wyścig, który pozwala zdobyć dodatkowe, zbierane przez cały sezon punkty w ogólnoligowym pucharze. Ten wyścig ma zazwyczaj miejsce już w nocy - i zamyka całą imprezę. Na końcu zaś zostają przyznane nagrody pieniężne, a potem wszyscy udają się na potańcówkę, na której przygrywa zespół country lub bluegrass. Niestety tego ostatniego punktu z harmonogramu zajęć kierowcy w grze już nie ma. A to by było coś!!!

Kariera

Jest natomiast wszystko inne. Główny tryb gry to oczywiście kariery zaskakująco rozbudowany, jak na prosty w zasadzie pomysł samych wyścigów Sprint Cars. Możliwości, jakie masz w tym trybie, ograniczone są jedynie przez zasób posiadanej gotówki. Grę zaczynasz z niewielką sumką, która wystarcza na zakup jednego z dwóch najsłabszych samochodów oraz kilku najtańszych do nich części. Kolejnym krokiem powinno być wybranie kilku imprez, w których weźmiesz udział podczas nadchodzących dwóch–trzech tygodni. Dalsze planowanie nie ma na razie sensu, bowiem by wziąć udział w imprezie, musisz mieć pieniądze na dojazd na miejsce - a to, czy będziesz miał odpowiedni zasób gotówki, zależy od tego, jak poradzisz sobie we wcześniejszych wyścigach. Sukcesy pozwalają na zakup lepszych samochodów, udoskonalanie tych już posiadanych oraz udział w bardziej prestiżowych imprezach.

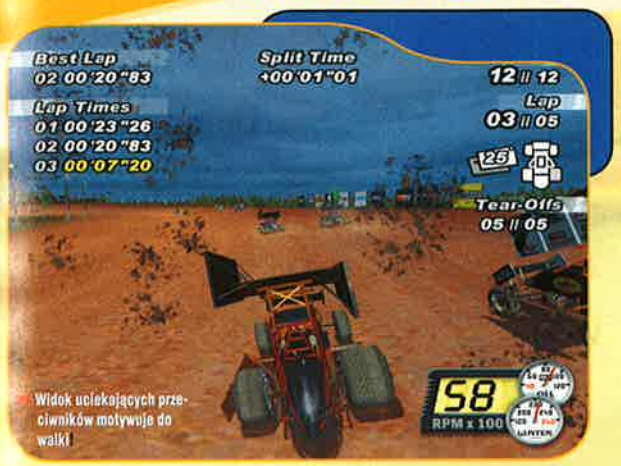
Jeśli na kilku wyścigach pokażesz się z dobrej strony, możesz też liczyć na to, że zgłoszą się do ciebie sponsorzy, których wkład w twój bu-

dżet często ratuje cię w trudnych sytuacjach. Tryb kariery bywa bardzo wymagający, szczególnie na początku sezonu – jeżeli nie pojedziesz w miarę dobrze w kilku pierwszych imprezach, znajdziesz się w sytuacji, w jakiej nie będziesz miał ani pieniędzy na udział w kolejnych wydarzeniach rajdowych, ani na naprawę uszkodzeń samochodu. Pierwszy problem można ominąć, startując w imprezach organizowanych przez World Of Outlaws - organizacja bowiem pokrywa wówczas koszty dojazdu, ale są to wyścigi najlepszych kierowców, więc bez wcześniejszego treningu i z samochodem nie w pełni sprawnym, nie masz większych szans.

Brudna robota

Zresztą gra jest dość trudna pod każdym względem. Wydawać by się mogło, że ściganie się po owalach nie powinno sprawić większych trudności, jednak jest zupełnie inaczej. Sprint Cars to szybkie, lekkie wózki, zatem trudno nad nimi zapanować. By marzyć o najwyższych trofeach, powinieneś się nauczyć nie tylko perfekcyjnie jeździć, ale także odpowiednio przygotowywać samochód do rajdu.

Spore szybkości i ciasne zakręty to nie jedyne trudności, jakie stają przed kierowcami Sprint Cars. Ponieważ samochody są lekkie, każda stłuczka czy uderzenie w bandę okręca cię w zupełnie nieoczekiwaną stronę – i to nie tylko w osi poziomej. Co gorsza, jeśli w wyniku stłuczki zjedziesz na pobocze i dostatecznie szybko nie wrócisz na tor, okrążenie, na którym właśnie jesteś, nie zostaje zaliczone, przez co właściwie automatycznie spadasz na ostatnie miejsca rankingu.



Widok uciekających przeciwników motywuje do walki

Sztuczna inteligencja komputerowych kierowców zasługuje na uznanie - sprawiają oni wrażenie prawdziwych, żywych „drajwerów" i popełniają błędy, zdają się też „widzieć" gracza i reagują na jego zachowania, a nie tylko podążają za wyznaczoną im przez programistów najlepszą trasą przejazdu.

Ostatnie poważne utrudnienie to błoto sypiące się na przednią szybę samochodu (też na ekran, gdy akcję obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby). W najbardziej gorących momentach, kiedy próbujesz wyprzedzić kilku jadących przed tobą przeciwników, błoto wyrzucane przez ich koła może niemal całkowicie zasłonić ci widok. Co prawda, możesz oczyścić szybę, korzystając z tear-offs (w redakcji podejrzewamy, że są to zrywane, przeźroczyste osłony przedniej szyby), ale liczba takich warstw jest ograniczona i nie raz zdarzy się, że wpadniesz na linię mety, nie widząc zbyt wiele spod pokładów błocka. Taka sytuacja najczęściej zdarza się wtedy, kiedy wyścigi obejmują większą liczbę okrążeń.

We dwóch na błocie

Poza karierą, gra daje także dostęp do trybu multiplayer (wyścigi przez sieć) oraz Arcade, w którym można się ścigać z komputerowymi przeciwnikami w pojedynkę lub z drugim graczem na jednym ekranie. W trybie Arcade zrezygnowano z całej menedżersko-finansowej otoczki wyścigów i uproszczono także nieco model jazdy z myślą o tych graczach, dla których realistyczne rozwiązania z trybu kariery są zbyt dużym wyzwaniem. W trybie Arcade nie kierujemy hipotetycznym, stworzonym przez gracza kierowcą, a jedną z gwiazd ligi World Of Outlaws - jest to zatem dodatkowa szansa, by poznać sportowców, o których w inny sposób nigdy byśmy w Polsce nie usłyszeli – tym bardziej że w grze zawarto krótkie wywiady z każdym z nich.

Let's see...

Grafika World of Outlaws Sprint Cars oparta jest o engine, który - według materiałów prasowych - jeden z kierowców Sprint Cars określił, że jest tak realistyczna, że podczas wyścigów na torze w Williams Grove rozpoznawał fanów przychodzących zazwyczaj na trybuny. To oczywiście przesada, ale rzeczywiście grafika jest tu naprawdę dobra i szczegółowa – zarówno jeśli chodzi o modele samochodów, jak i o to, co widać na torze i poza nim. Słabiej wypada nieco oprawa dźwiękowa, ścieżka muzyczna bowiem to pozbawione wyrazu rock'n'rollowe granie, a odgłosy silników oraz stłuczek są tylko poprawne i nie robią jakiegoś oszałamiającego wrażenia. Dobrze zrealizowano natomiast odzywki komentatorów, którzy na bieżąco opisują to, co dzieje się na torze – również jednak tutaj przydałoby się nieco więcej bardziej zróżnicowanych kwestii.

World of Outlaws Sprint Cars to gra bardzo dobra, ale niestety niszowa, przeznaczona dla bardzo wąskiego grona odbiorców.

Ratbag za klawiaturą

World of Outlaws Sprint Cars to gra bardzo dobra, ale niestety niszowa, przeznaczona dla bardzo wąskiego grona odbiorców - potencjalnych fanów dyscypliny Dirt Track Sprint Cars. Dużo bardziej przystępna, a równie udana, jest inna produkcja firmy Ratbag (twórców WoOSC), czyli wydane mniej więcej w tym samym czasie Dirt Track Racing 2. To gra, którą można uznać niemalże za bliźniaka WoOSC – wykorzystuje ten sam engine graficzny, identyczny model jazdy, mimo to oferuje bardziej zróżnicowane tory, trzy klasy samochodów i jest też nieco łatwiejsza.

Dirt Track Racing to kolejny z typowo amerykańskich sportów motoryzacyjnych (choć słyszałem, że takie zawody zaczęto organizować także w Australii), rozgrywany zawsze na brudnych ziemnych torach w jednej z trzech klas – samochody fabryczne, samochody zmodyfikowane i prototypy. W grze możesz również wybrać klasę, w jakiej się ścigasz, w każdej z nich zaś jeden z kilku samochodów. Tryby dostępne w grze są identyczne jak w World Of Outlaws. Ponownie kariera jest tu głównym trybem gry, umożliwiającym awans z klasy samochodów fabrycznych do którejś z klas wyższych, poza nią ścigać się można także w nieco prostszym trybie Arcade. Tory, na których odbywają się wyścigi, to nadal głównie owale, ale jak się okazuje (dopiero w Dirt Track Racing) - owal owalowi nierówny, tory bowiem różnią się długością i kątem łuków, poza tym kilka tras to klasyczne ósemki. Poza tym Dirt Track Racing niewiele różni się od World Of Outlaws - dziwi tylko to, że grafika w tej grze jest mniej szczegółowa, a tekstury jakby bardziej rozmazane. Trudno powiedzieć, z czego to wynika, obie gry testowane były na tym samym sprzęcie i tych samych ustawieniach – a obie przecież korzystają z tego samego enigne'u graficznego. Dirt Track Racing ma też nieco gorszy komentarz. Mimo to zwykłemu fanowi samochodówek polecałbym jednak... tę drugą grę – jest bardziej zróżnicowana, przez co po prostu ciekawsza. Jeśli jednak szukasz prawdziwego wyzwania i sportu motoryzacyjnego, w który jeszcze nie grałeś - wybierz World of Outlaws Sprint Cars: to szaleństwo, które wymyślić mogli tylko Amerykanie.

WoO Sprint Cars

7

Producent: Ratbag **Dystrybutor:** Infogrames **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, 120 MB HDD **Akcelerator:** 8 MB
Internet: www.ratbaggames.com

- doskonały model jazdy ■ świetne AI ■ szczegółowa grafika ■ rozbudowany, bogaty tryb kariery
- bardzo niszowa tematyka ■ duży poziom trudności ■ mało zróżnicowane tory ;-)

INFO

Dirt Track Racing 2

6+

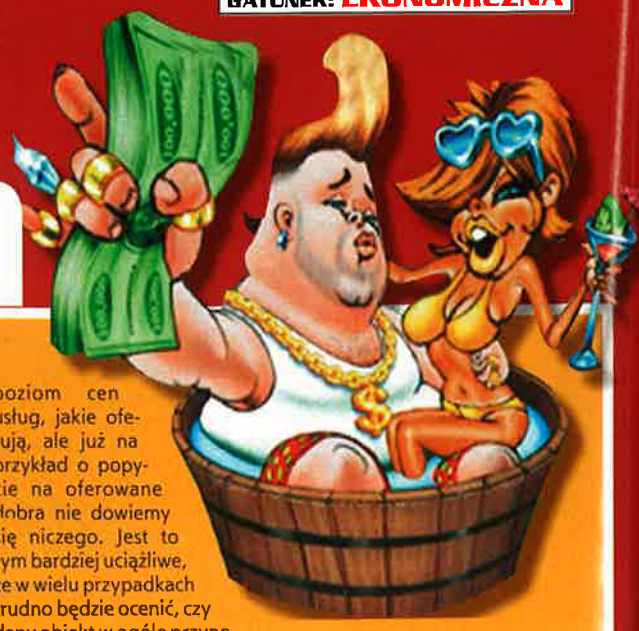
Producent: Ratbag **Dystrybutor:** Infogrames **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, 120 MB HDD **Akcelerator:** 8 MB
Internet: www.ratbaggames.com

- bardzo dobry model jazdy ■ porządne AI komputerowych kierowców ■ kilka rodzajów samochodów ■ rozbudowany tryb kariery
- grafika nie wykorzystuje w pełni możliwości engine'u ■ przeciętne udźwiękowienie ■ mimo większego niż w WOoSC zróżnicowania, gra nadal tylko dla wybranych

INFO

GATUNEK: EKONOMICZNA

Trailer Park Tycoon



Jacek „Stranger" Hałas

Trailer Park Tycoon to najprawdopodobniej pierwsza gra, w której pokierujemy „losem"... pola z przyczepami kempingowymi! I... pierwszy kontakt z programem nie sprawia zbyt dobrego wrażenia. O ile jeszcze brak intra można by wybaczyć, brak jakiegokolwiek tutoriala jest już ewidentnym przegięciem ze strony autorów gry.

Twórcy Trailer Park Tycoona przygotowali trzy zasadnicze tryby rozgrywki. Wszystkie etapy, w jakich przyjdzie nam wziąć udział, są ograniczone limitem czasowym i jest on liczony w tygodniach. Nowa gra to zestaw czterech gotowych misji. Mamy tu cel odgórny, limit czasowy i (prawie) :-) wolną rękę. Naszym zadaniem jest osiągnięcie określonego poziomu zadowolenia mieszkańców. O tym, na jakiej zasadzie to wszystko działa, napiszę za chwilę, teraz nadmienię jeszcze o dwóch pozostałych trybach. Tycoon Mode to minikampania, którą rozgrywamy na kolejnych planszach. Niestety tutaj wybieramy tylko poziom trudności (Easy/Hard). Misje są już o wiele ciekawsze (w sumie jest ich osiem, po cztery na każdy poziom trudności). W jednej z nich wiemy na przykład, że za 40 tygodni okolicę nawiedzi ogromne tornado i do tego czasu musimy zebrać 15 000 dolarów (a na deser oglądamy jeszcze skutki działania żywiołu). :-)

Szkoda tylko, że ukończonych misji nie możemy później odtworzyć w powtórkach (na przykład w celu osiągnięcia lepszego rezultatu). Aby do nich dotrzeć, trzeba zatem albo skorzystać z save'ów, albo ponownie przedrzeć się przez poprzednie etapy.

Same kampanie są stosunkowo krótkie. Wytrawny strateg ukończy je w dwie doby. Na otarcie łez pozostawiono graczom tryb Sandbox. Mamy 100 tygodni i całkowitą dowolność działania.

Obsługa

TPT został stworzony w pełnym trójwymiarze, jednakże - podobnie jak miało to miejsce chociażby w Monopoly Tycoonie - ograniczono możliwości operowania kamerą - zbliżanie/oddalanie/obracanie (to ostatnie nie zawsze) oraz zejście do gruntu (wtedy spokojnie oglądamy wybudowane przyczepki).

Interfejs gry jest dość uproszczony, aczkolwiek nie zaliczyłbym mu tego na minus. Gra w zamierzeniach miała być bezstresowa i autorzy wywiązali się z tego zadania bez większych zastrzeżeń. Mamy tu zatem obowiązkową minimapę, na której możemy wygodnie operować (dodatkowo zaznaczono na niej niezadowolonych lokatorów), podstawowe informacje o potrzebach ewentualnych lokatorów (przyszłych), a także trzy menu wykorzystywane do stawiania obiektów.

Be cool... or trashy?

Te ostatnie podzielono na: przyczepy, dekoracje oraz wszelakiego rodzaju sklepy czy też budynki rekreacyjne. Niestety te ostatnie potraktowano raczej po macoszemu, możemy bowiem ustalić jedynie poziom cen usług, jakie oferują, ale już na przykład o popycie na oferowane dobra nie dowiemy się niczego. Jest to tym bardziej uciążliwe, że w wielu przypadkach trudno będzie ocenić, czy dany obiekt w ogóle przynosi jakieś zyski.

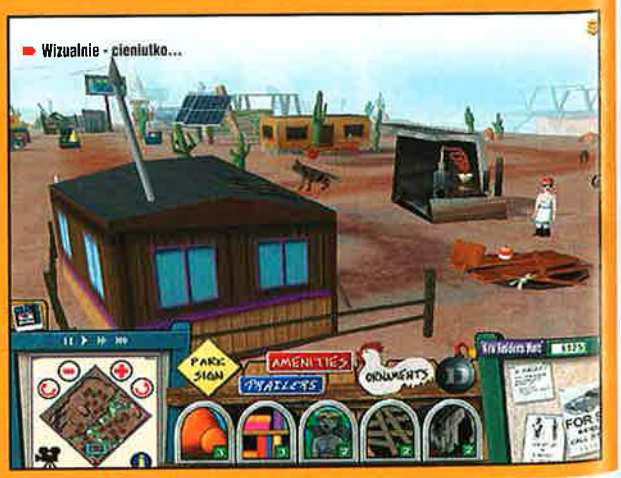
Przejdźmy jednak do najważniejszego aspektu gry, czyli stawiania przyczep. Każda z nich opisana jest dwoma parametrami z czterech do wyboru: Flashy, Trashy, Cool i Old School. Nasi przyszli mieszkańcy będą od nas wymagali dbałości o wyznaczone przez nich cechy. Zostało to dość logiczne rozwiązane. Szpanerzy na motocyklach będą się domagali wysokiego współczynnika Cool, a osoby w sile wieku zażądają odpowiedniego Old School.

To najprawdopodobniej pierwsza gra, w której pokierujemy "losem"... pola z przyczepami kempingowymi!

A wybór jest dość spory, gdyż przyczepy są naprawdę różne, różniaste. O ile kilka pierwszych przypomina modele tradycyjne, kolejne są już coraz bardziej odjechane. Może to być na przykład kadłub samolotu, nawiedzona posiadłość, barak, a nawet szyb naftowy!

Nasza przyczepa startowa prawie zawsze owe współczynniki ma na poziomie zerowym. Aby je rozwijać, w okolicy obiektu musimy stawiać elementy dekoracyjne. W grze jest ich co najmniej kilkadziesiąt. Możemy na przykład stworzyć plac zabaw, ozdobną figurkę, stos wyniszczonych opon, grill, ogromną beczkę z piwem, model statku kosmicznego, błyskający neon, a nawet upiorne cmentarzysko! A dla bardziej konwencjonalnych - sklepy (np. z fajerwerkami, artykułami wędkarskimi), budynki rekreacyjne (np. boisko do gry w koszykówkę), a nawet pralnie czy też wypożyczalnie kaset wideo.

Po macoszemu potraktowano tu z kolei zależności pomiędzy okolicznymi przyczepami, które reprezentują różne style budowy. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby słuchający heavy metalowej muzyki harleyowiec mieszkał w sąsiedztwie prowadzącej spokojne życie starszej pani.



Wizualnie - cieniutko...

INFO

6

Producent: Jaleco Entertainment **Dystrybutor:** Jaleco Entertainment **Wymagania:** P III 450 MHz, 64 MB RAM, Direct-X 8.1, 200 MB na HDD **Akcelerator:** konieczny, 16 MB **Internet:** www.jaleco.com/games/trailerparktycoon.html

sporo humoru ▪ oryginalny temat ▪ luzik

za krótkie i za proste ▪ realizm w ustalaniu czynszów :)

Więcej humoru niż ekonomii

Dawaj kasę albo się odczep!

Każdy z naszych lokatorów zobowiązany jest do płacenia czynszu w zamian za korzystanie z przyczepy. I w tym właśnie miejscu ujawnia się najsłabszy element gry. Wyobraźcie sobie, że lokatorzy samodzielnie ustalają, jaki czynsz chcieliby płacić, a my jedynie dostosowujemy się do tego! Gracz co prawda nic na tym nie traci (ludziki w dość sprawnym tempie podnoszą sobie czynsz), ale strasznie obniża to realizm zabawy. Doświadczonym graczom mogą również przeszkadzać nieczytelne i niepełne w informacje okna ze statystykami - w niektórych sytuacjach musimy się zdać na los (albo nos) i założyć, że dany interes przynosi zyski.

Śmiej się pan z tego!

Niewątpliwym atutem Trailer Park Tycoona jest humor. Gra w szczególności przypadnie do gustu tym, którzy do łez zaśmiewali się przy pierwszym Theme Parku i w szczególności Redneck Rampage. Co ciekawe, humor wcale nie jest tu niskich lotów. W grze pełno jest zabawnych smaczków w stylu statków kosmicznych porywających naszych lokatorów czy też opisu ich dowcipnych życiorysów. Dowiadujemy się na przykład, że czynsz płaci nam osobnik, który całe życie poświęcił kiepskim grom, albo taki, który do negocjacji używa wiernego młotka.

Jest na co popatrzeć...

Zabawę rozgrywamy na czterech zróżnicowanych obszarach: w lesie (najbardziej tradycyjny sposób biwakowania), na przedmieściach wielkiej metropolii, na bagnach oraz pustyni. Co więcej, żadna plansza nie jest statyczna. Za świetny przykład mogą tu posłużyć spotykane na bagnach krokodyle, które nie dość, że licznie pojawiają się na planszy,

to na dodatek zaczepiają lokatorów! Na szczęście nic złego im nie robią. Wygląd domków, jak i okolicznych atrakcji budzi sympatię. Zostały one wykonane w kreskówkowym stylu, ale z zachowaniem pewnej dozy realizmu. Świetnie wyglądają również niezwykle śmieszne okładki lokalnych gazet, które dostajemy co pewien czas.

Dużą przyjemność sprawia też samo obserwowanie zachowań lokatorów, widać jednak, że autorzy dość mocno wzorowali się na popularnych Simsach.

Ale posłuchać już nie...

Na tym tle nieco słabiej wypada oprawa dźwiękowa. O ile słuchanie muzyki może sprawiać przyjemność (ale i tak głównie fanom country), to wysłuchiwanie pisków i nieustannego chrząkania naszych lokatorów niejednego gracza przyprawi o nerwicę.

Przyczepimy się?

Najogólniej, czas zabawy jest stanowczo za krótki, a poziom trudności zbyt niski. Mimo stosunkowo dużej liczby obiektów (jakie możemy postawić), wypracowanie strategii działania to kwestia kilkudziesięciu minut. Później wystarczy tylko trzymać się określonego schematu. No i nie zapominajmy o niedoróbkach. Dlatego nie mogę wystawić oceny wyższej jak sześć, ale jeśli lubisz takie proste „ekonomy" i do tego masz poczucie humoru, śmiało możesz dopisać do oceny jeden punkt.

Aha. Wymagania sprzętowe nie są zbyt wygórowane. Do komfortowej gry wystarczy Pentium III 500 MHz z 128 MB RAM-u (nie warto grać przy 64 MB - gra może dość mocno żabkować z powodu nieustannego doczytywania z HDD) oraz przeciętny akcelerator (wystarczy nawet GeForce 1).

Więcej humoru niż ekonomii

6 GIER NA DVD

TYLKO 29,99 zł

PEŁNE WERSJE GIER PO POLSKU

Evil Islands RIM Starmageddon

Car Tycoon Etherlords Real War

Wkrótce w sprzedaży w hipermarketach i wybranych punktach z prasą!

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

GATUNEK: PRZYGODOWA

Szymek Czarodziej

Michał Łukasiewicz

Myślałem, że erę znanych ze szklanego ekranu gości w grach komputerowych mamy już za sobą - jednak nie do końca. Powstaje zatem pytanie - czy zaangażowanie Maćka Stuhra oraz Henryka Gołębiewskiego w polonizację Simon The Sorcerer 3D wyjdzie tytułowi na dobre?

Maciej świetnie wtopił się w otoczenie i bez żadnego „gwiazdowania" obdarzył Simona nowym oraz naprawdę ciekawym wcieleniem (nie czynię tu żadnych aluzji względem fabuły!). Dość blado wypadła przy nim reszta lektorów (z Gołębiewskim włącznie), a czarę goryczy przelewa Książę Dzielny. Ilekroć go słucham, czuję się niczym na spotkaniu w klubie AA. Ten na szczęście odgrywa tu rolę raczej symboliczną.

Śmiech na zdrowie

Wścibski, zarozumiały i obyty w towarzystwie - każde z tych określeń trafnie odzwierciedla osobowość młodego czarodzieja. Sami się o tym najlepiej przekonacie przy okazji licznych konwersacji, jakie niekiedy rzeczywiście schodzą na dziwne tory. Heh, oby same... z reguły to Szymon przyjmuje rolę prowokatora. Dosłownie - zaniemówiłem, gdy gadający ZNAG zaproponował mi partyjkę pokera, a mój bohater szybko wybronił się kwestią „a może [zagramy] w Warcrafta czwórkę? CD-Projekt wydał go nawet w Czechach"...

Zamykając ten wątek - pracę tłumacza uznać należy za owocną i wielce poprawną w efektach. Zdarzyło się kilka kwestii, które bym lekko przemodelował, lecz wyrocznią, przynajmniej póki co, nie jestem i moja wersja wcale niekoniecznie byłaby porażająco lepsza.

O tym wspominać nie trzeba

W przygodówkach ważną funkcję pełnią znajdowane tu i ówdzie przedmioty, drogowskazy, szyldy reklamowe czy co tam jeszcze może pomóc pchnąć akcję o krok do przodu. Nierzadko odnajdujemy istotne dla sprawy informacje, toteż zespół polonizujący nie mógł tych elementów podczas własnej pracy pominąć. I nie pominął. Wszystkie tekstury z napisami zostały odpowiednio, i bardzo umiejętnie, zmodyfikowane. Umiejętnie to znaczy choćby na tyle, że nie ma tu przypadków, by napisaną ozdobnym fontem angielską nazwę zastępował „goły" Times New Roman. To nie ta bajka.

Komu w drogę, temu trampki

No tak, wpadki też są...

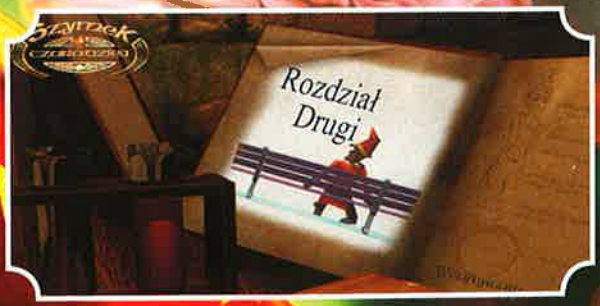
Złośliwy niczym Simon, już na samym początku gry, odhaczyłem opcję odpowiedzialną za podpisy pod dialogami - naturalnie, by tropić literówki lub ewentualne rozbieżności tekstu czytanego z pisanym. I cóż się okazuje? Chochlików drukarskich nie udało mi się wychwycić, ale mam za to coś ciekawszego. Otóż, w pierwszym rozdziale brakuje kilku wypowiedzi wróżki (tej zapoznającej bohatera z interfejsem itd.). Panienka rusza ustami, tekst u dołu ekranu wskazuje, co może mieć na myśli, lecz głośniki milczą. Inne niedopatrzenie rodem z tej samej szufladki dane mi było odkryć podczas konkursu w miotaniu krasnoludami. Prowadzący krzyknął 'Be quiet, please' i nie sądzę, aby było to celowe.

Testerzy zaliczyli również wpadkę w chyba najmniej spodziewanym miejscu. Widać, tak pilnie tropili bugi w grze, że ani na chwilę jej nie opuszczali. Ich uwadze umknął śmieszny detal – „dzięki" temu na pytanie „czy chcesz opuścić grę?" możemy teraz gburowato odwarknąć „no" lub... „tak". No tak... trzeba było jednak wyskoczyć na piwo, panowie. ;)

Kto ma jutro imieniny?

Już widzę tych wyleniwionych tatusiów sprawiających własnej pociesze niewinną gierkę o jakże przyjaznym tytule. Szkopuł w tym, że gra wcale taka beztroska nie jest, zaś wysłuchania niektórych dialogów (scen zresztą też) lepiej byłoby dziecku oszczędzić.

Ja powiedzieć jedynie mogę, że polski dystrybutor spisał się pysznie i akurat on sprawy nie zawalił.



8

Producent: Adventure Soft ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** P233 MMX, 64 MB RAM, 460 MB HDD ■ **Akcelerator:** tak, min. 8 MB ■ **Internet:** www.simon3d.com

■ Maciej Stuhr jako Simon ■ przyjemne, a miejscami naprawdę zabawne tłumaczenie

■ pewni aktorzy ■ drobniutkie niedopatrzenia

INFO

Celtic Kings PL

GATUNEK: RTS

CormaC

Duże pudełko z przyjemnego w dotyku matowego kartonu, w środku kolejne opakowanie typu DVD (rozwiązanie zadawalające zwolenników obu sposobów pakowania gier), instrukcja, dodatek w postaci osobnej płytki ze ścieżką dźwiękową. Tłumaczenie na poziomie, literówek prawie nie ma – solidna robota. Na tym najchętniej zakończyłbym recenzję Celtic Kings PL, bo to kolejna przydzielona mi polonizacja, w której czepiać się trzeba raczej „na siłę" i co za tym idzie, nie ma o czym pisać.

Instrukcja, ogólnie rzecz biorąc, jest dobra, choć moim zwyczajem troszkę się poprzyczepiam. Po pierwsze – w stosunku do przedmiotów policzalnych używa się słowa „liczba", a nie „ilość" - z tym, że uchybienie tego typu zauważyłem tylko raz, zatem musiało umknąć korekcie. Swoją drogą, wiem, jaką mordęgą jest dokładne czytanie kilkudziesięciu stron instrukcji z obowiązku, więc łączę się z korektą w bólu. ;) Druga sprawa – sformułowanie „morze śródziemnomorskie" jakoś mi nie pasuje i zalatuje pleonazmem. Śródziemnomorski może być klimat, a morze powinno być śródziemne (wyraz ten pisany małą literą jest przecież zwyczajnym przymiotnikiem, a nie od razu nazwą własną). Niezbyt zręczne wydają mi się też „skróty klawiaturowe" – zastąpiłbym je „skrótami klawiszowymi". To w sumie tyle, jeśli chodzi o błędy czy niezręczności językowe, bo postanowiłem nie przesadzać i nie wspominać o brakującej w jednym miejscu literce. ;)

Przejdźmy do polonizacji samego programu. Nie zauważyłem tu żadnych przejawów niechlujstwa (prócz „tą" w miejsce „tę", gdy lektor czyta poprawną wersję) ze strony zespołu polonizacyjnego. Celtic Kings to lokalizacja pełna i podczas zabawy usłyszymy polskich lektorów, którzy zresztą nieźle poradzili sobie z zadaniem. Zazwyczaj przeszkadzają mi teksty czytane po polsku, jednak tutaj było to mało bolesne – może się trochę do polonizacji przyzwyczaiłem, może same głosy nie tworzą takiego dysonansu z klimatem jak w niektórych innych grach? Tak czy owak leniwi albo niechętni czytaniu gracze mają zapewniony święty spokój. Nie ukrywam jednak, że stokroć bardziej podobają mi się lokalizacje kinowe.

Na plus trzeba też polskiemu wydaniu gry zaliczyć fakt, że program jest w najnowszej wersji, czyli zawiera patch 1.15 – nie trzeba będzie ściągać sporo ważącego pliku.

8

Producent: Strategy First ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, WIN 98/Me/XP/2000 ■ **Akcelerator:** konieczny ■ **Internet:** www.strategyfirst.com

- trzyma przyzwoity poziom ■ płytka ze ścieżką dźwiękową ■ niezłe głosy ■ zawiera najnowszy patch
- drobne błędy w instrukcji

INFO

GATUNEK: STRATEGIA

II Wojna Światowa PL

Inquisitor

O Heart of Iron, świetnej następczyni dwóch części gry strategicznej Europa Universalis, pisaliśmy już przy okazji premiery gry. Ta polska opóźniła się m.in. ze względu na pracochłonną lokalizację tytułu. Dopiero w lutym II Wojna Światowa (takim, dość dziwacznym zresztą tytułem ją opatrzono) trafiła na półki sklepowe.

Gra rzeczywiście została dopracowana i dopieszczona w każdym niemalże szczególe. To oczywiście duży plus, bowiem zakres prac był ogromny, a uporano się z nim celująco. Już na początku spotyka nas miła niespodzianka - możemy wybrać, którą wersję językową życzymy sobie uruchomić. Wielu graczy, mimo niezaprzeczalnych walorów i piękna naszej mowy ojczystej, woli jednak grać po angielsku. II Wojna Światowa umożliwia im to. W intrze polski lektor mówi wyraźnie i odpowiednio moduluje głos - w którym pobrzmiewa echo okrucieństw wojny. To miła odmiana po zazwyczaj kiepskich komentarzach aktorów, którzy po prostu klepią kwestie, jakby czytali z kartki. W samej grze nie dopatrzyłem się rażących błędów. Wszystkie napisy i poradnik przetłumaczono bardzo sumienie. Nazwy państw pozostawiono w ich oryginalnej pisowni, jednak już w oknie informacyjnym zostały one spolszczone (to salomonowe rozwiązanie i sprawdziło się).

W pudełku z grą znajdziemy jeszcze bardzo dobrze opracowaną, 70-stronnicową instrukcję. Poradnik - jak grać, znajduje się również w grze. Warto dodać, że w instrukcji zamieszczono również bardzo ciekawe kalendarium, które w przejrzysty i interesujący sposób ukazuje drogę do konfliktu na światową skalę. A tak na marginesie - twórcy polskiej wersji językowej, których nazwiska załączono w dodatku o autorach gry - mają dość nietypowe funkcje... Pryncypał wdrożeniowy, Naczelnik roboczy, Poszukiwacz zaginionych bugów, Trzepacz worków czy Nadszyszkownik produkcji to kilka z nich. :) Polska wersja II Wojny Światowej została wykonana profesjonalnie i niemal bezbłędnie. Bardzo dobra, fachowa robota zagwarantuje graczom satysfakcję z gry. Bez obaw polecam II Wojnę Światową w wersji polskiej. Warto ją mieć.

9

Producent: Paradox Entertainment ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/98/2000/XP, 16 MB karta graficzna ■ **Akcelerator:** nie trzeba ■ **Internet:** www.cdprojekt.info

- ogólna jakość spolszczenia ■ możliwość wyboru wersji PL/GB
- parę drobiazgów... ■ żadnego gadżetu w środku ■ Dziwny polski tytuł

INFO

GATUNEK: STRATEGIA

MASTER OF ORION 3 PL

PODBIJ GALAKTYKĘ

Polska wersja Master of Orion 3 - nareszcie! Wprawdzie opóźnienie względem premiery światowej wyniosło tylko tydzień, ale po tak długim oczekiwaniu nawet ten tydzień stanowczo się ciągnął. A co z jakością? W końcu pełne spolszczenie trochę czasu zajmuje, a tu tylko tydzień różnicy...

Allor

Pudełko jest duże i estetyczne - doczepić się można jedynie nalepki zachwalającej książkę „Gra Endera" - nie jest wprawdzie napisane wprost, że znajduje się ona w pudełku, ale na kilka testowanych osób wszystkie tak właśnie ten tekst zrozumiały. A tu chodzi jedynie o zniżkę... W środku standard: instrukcja, plastikowe pudełko na dwie płyty oraz jakieś pojedyncze kartki z CD-Projektu i kupon na książki. Kartki poszły w odstawkę, pierwsza płyta do napędu, a instrukcja do łapy.

Instalacja przebiega na tyle sprawnie, że na czytanie instrukcji trzeba osobno zarezerwować trochę czasu: warto, bo choć w porównaniu do wersji angielskiej została nieco skrócona, cięcia dotknęły jedynie opisu ras i historii (ale te są dostępne w encyklopedii w czasie gry) i klawiszologii (jest na osobnej karcie) - wszystkie informacje pomocne w grze pozostały. Jakby co - można zresztą sięgnąć po jej pełną wersję, zapisaną w formie elektronicznej na płytce - oczywiście także w wersji PL. Co do jakości tego tłumaczenia, właściwie jest ono bez zarzutu, aczkolwiek parę drobnych błędów też się znajdzie, np. zamieniono nazwy typów statków w porównaniu do tych występujących w grze.

Po uruchomieniu gry

Niezłe wrażenie pozostaje i po uruchomieniu gry. Głos lektora w intrze - OK, menu po naszemu i w zrozumiałej terminologii, opisy jak najbardziej logiczne. Nawet po rozpoczęciu rozgrywki nie jesteśmy atakowani wysypem błędów, choć nie da się ukryć, że i tutaj parę mniejszych niedociągnięć się znajdzie. Ot, brak spacji występujący czasami na ekranie dyplomacji, nieco niezrozumiałych nazw wynalazków (nasz język jest na tyle „rozlazły", że często pojawia się niestety konieczność stosowania skrótów - niekiedy nazwa składa się z samych skrótów, ale na szczęście dzięki opisowi i tak wiadomo, o co chodzi), parę literówek - nie jest idealnie, jednak w grze to nie przeszkadza.

Po wyjściu z gry

Z polską wersją tytułu jest w zasadzie tylko jeden poważniejszy kłopot. Otóż, zgodnie ze słowami przedstawicieli CDP, część modów z wersją PL działać niestety nie będzie... I nie chodzi jedynie o wprowadzenie angielskiej terminologii - jak to miało miejsce w Neverwinter Nights (choć niektóre - w zależności od plików, jakie będą modyfikowane - i takie rzeczy będą mogły robić), ale o całkowite wywalanie się gry.

Cóż, pozostaje tylko mieć nadzieję, że pojawi się jakiś programik do konwersji modów (jak w Morrowind). No i że oficjalny patch ukaże się, niewiele później niż na zachodzie - bo jeśli chodzi o samo spolszczenie jest ono jak najbardziej poprawne - może bez rewelacji, ale ów tydzień różnicy dat premier negatywnie się na nim nie odbił.

INFO

7

Producent: Infogrames ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 128 MB RAM, Win 98/Me/00/XP ■ **Akcelerator:** zbędny ■ **Internet:** moo3.quicksilver.com

■ pełne spolszczenie ■ i to po polsku, a nie „polskawemu"

■ ale kilka małych baboli też się znajdzie... ■ no i mogą być problemy z anglojęzycznymi modami

Tłumaczenie pełne i jak najbardziej poprawne!

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk

Hawk™

- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 48-krotna prędkość nagrywania

Wypali? Na Pewno!

Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!

Jewel Box 10 Pack

Slim Case 10 Pack

Dyskietki 10 PCS

Cake 50 CD-R

Cake 25 CD-R

Cake 10 CD-R

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO

FIFA 2003

Pierwszą rzeczą, która przeszkadza, jest brak treningu. Drugą sprawą są umiejętności poszczególnych piłkarzy. Przykładem jest lider Francji i Realu Madryt Zinedine Zidane, którego overall wynosi 88/100. Dla porównania weźmy pomocnika Parmy, Brighi'ego. Jego overall to 97/100(!). Jest on więc znacznie lepszy niż w rzeczywistości.

Kolejną rzeczą, która została pominięta, są wślizgi. Dokładnie chodzi o upadek poszkodowanego w momencie, gdy jest atakowany od tyłu. Upadający zawodnik zawsze krzyżuje nogi, po czym spada. Niby szczegół, ale dość irytujący. W FIFIE nie ma klawisza, który odpowiadałby za agresywne wślizgi (najczęściej był to klawisz Q).

Tak jak w FIFA WORLD CUP 2002, tak również tu przydałby się mały edytor zawodników. Szczególnie chodzi mi o numery - patrząc na numery w Barcelonie (przykład) można się załamać. Skład i numery Wisły i reprezentacji Polski można twórcom gry podarować. W końcu ostatnim niewymienionym minusem gry jest umieszczenie ligi szwajcarskiej, a równocześnie brak holenderskiej, portugalskiej i greckiej, które są bardziej popularne.

Eld nie opisał również kilku zalet gry. W trybie Club Championship mamy do czynienia z oryginalnymi sędziami, np. z Pierluigim Colliną. Plusem jest także możliwość kontynuacji sezonu przez wiele lat.

Reasumując: FIFA 2003 jest inną grą od poprzedniczek, lecz zawierającą sporo błędów. Największymi plusami - oprócz wymienionych w CD-ACTION - są rzuty wolne i atmosfera na stadionach. Wśród minusów należy uwzględnić jeszcze brak edytora oraz atrybuty poszczególnych zawodników. W sumie 9 to za dużo jak na tę grę, ja bym jej wystawił +/-7.

Bero

Silent Hill 2

Nie, nie i jeszcze raz nie dla oceny wystawionej grze Silent Hill 2 przez osobnika Gem.Iniego w takim czasopiśmie jak CD-Action.

Ale zacznijmy od początku. Postanowiłem, że do miejscowości Silent Hill nie powrócę nigdy. I czemuż tu się dziwić - po tym piekle, jakie tam przeżyłem nawet o tym najgorszym kurorcie na świecie nie miałem ochoty myśleć. Jednak zostałem zmuszony, by tam powrócić i po raz kolejny przeżyłem najstraszniejsze chwile w moim życiu.

Ludzie, kto to widział, abym ja - zdrowy psychicznie i prawie dorosły człowiek, który na co dzień słucha Mozarta i czyta Sapkowskiego, bał się po wyłączeniu gry iść do toalety czy zasnąć. Czy to jest normalne? Chyba nie. Mówiąc szczerze, gry o lepszym klimacie jeszcze nigdy nie widziałem. A chyba to się najbardziej liczy w horrorach i nikt nie ma co do tego wątpliwości. Muzyka, a raczej te dźwięki, które imitują muzykę, mrok, poczucie zagrożenia, potwory, lokacje - to wszystko razem zostało złożone idealnie.

Przechadzając się po lokacjach w tej grze, nie raz miałem wrażenie, że z główkami panów z Konami coś jest nie tak. Kto normalny wymyśliłby takie hardcore'owe i zakręcone lokacje. Te pomieszczenia pełne krwi, zniszczenia, cierpienia i różnych dodatkowych elementów, jak zakrwawione miśki czy szalone obrazy spotęgowane muzyką... Uczucie ciągłego zagrożenia tworzy klimat, który potrafi doprowadzić człowieka do szału i przemożnej chęci użycia resetu - by wyłączyć grę, by nie słyszeć już płaczu i nie czuć strachu. A gdy zapada zmrok i kładziemy się spać, odczuwamy strach przed nieznanym. To jest moc tej gry - KLIMAT!!! I dlatego z oceną wystawioną przez Gem.Iniego muszę się nie zgodzić, ponieważ Silent Hill jest horrorem prawie idealnym i dlatego powinien dostać +9, a nie 8.

Caleb

No One Lives Forever 2

Jak to możliwe, że tak beznadziejna gra dostała 10!?

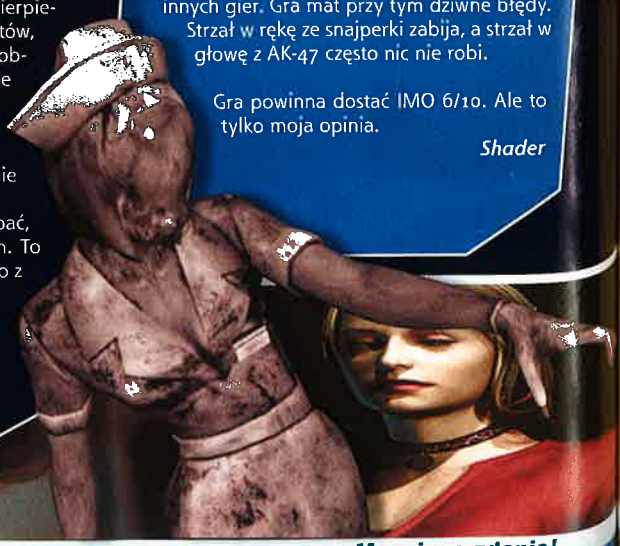
Po pierwsze, gra jest za trudna nawet na poziomie easy. Trudno przeżyć w rosyjskiej bazie, w której jest dużo przeciwników i w dodatku pojawiają się oni od nowa! Dzięki temu rozwiązaniu trudno być szpiegiem. Trzeba mieć ciągle AK-47 w rękach i gromić wrogów. Ponadto ci często nas odkrywają, gdy skradamy się i jesteśmy w ciemnych miejscach - i nic przy tym nie robimy. Wszędzie zresztą jest kupa alarmów, co bardzo utrudnia. Nie możemy też wziąć bandaży, aby potem się wyleczyć.

Muzyka też jest słaba. Utwory za często się powtarzają. Np. w Japonii gdy obejrzy się całe intro, znamy już całą muzykę, jaka będzie przygrywać w tej misji.

Po trzecie, gra jest totalną podróbą Bonda. Te wszystkie gadżety i klimat. To nie pasuje. Po raz kolejny walczymy z Rosjanami (czy oni byli aż tak źli?). To wszystko jest znajome z innych gier. Gra mat przy tym dziwne błędy. Strzał w rękę ze snajperki zabija, a strzał w głowę z AK-47 często nic nie robi.

Gra powinna dostać IMO 6/10. Ale to tylko moja opinia.

Shader



Mam inne zdanie!

No One Lives Forever

Pojawienie się w sklepach drugiej części przygód pięknej i niebezpiecznej Cate Archer wywołało falę dyskusji na temat, która z odsłon jest lepsza? Sceptycy stwierdzili, że A Spy In H.A.R.M.'s Way straciło klimat, że to coś jakby komputerowa wersja Jamesa Bonda. Dla mnie, obie prezentują ten sam wysoki poziom. A że przy okazji wydania NOLF 2 panowie z Play It! wypuścili na rynek pierwszą część - nadarzyła się świetna okazja ku temu, by przypomnieć ją na łamach CDA.

Mr Eld

Bohaterki NOLF-a chyba nie trzeba nikomu przedstawiać. Piękna Cate Archer jest z zawodu agentką brytyjskiego wywiadu Unity. Fabuła pierwszej odsłony NOLF-a opowiada o przygodach Cate od momentu, gdy agenci organizacji zaczęli ginąć jeden po drugim w tajemniczych zamachach. Jak się wkrótce okazuje, za wszystkim stoi terrorystyczna organizacja H.A.R.M., w której szeregach pierwsze skrzypce gra niejaki Dimitri Volkov. Do rozpracowania siatki terrorystycznej zostaje wydelegowana Cate Archer i jej nauczyciel Bruno Lawrie - trochę podstarzały, lecz nadal doskonały agent.

Podobnie jak w sequelu, również tutaj mamy do czynienia z wypadkową klasycznego shootera i... pamiętam, że kiedy wieki temu pisałem recenzję NOLF-a, wspominałem o Thiefie. Ale dzisiaj śmiało można powiedzieć, że programiści z Monolith na potrzeby Cate Archer stworzyli osobny (pod)gatunek ambitnego shootera!

NOLF - mimo upływu czasu - nadal zaskakuje zróżnicowaniem misji. Przyjdzie nam tu bowiem ochraniać ambasadora w Marakeszu, szukać kontaktu w Berlinie, rozbrajać ładunki wybuchowe czy podkładać bomby. A na deser misja owiana legendą: skok z samolotu i strzelanina na wysokości kilku tysięcy metrów!

Charakter wykonywanych przez Cate misji powoduje, że pani szpieg często gęsto korzysta ze szpiegowskich gadżetów. W torebce miss Archer nosi okulary z wmontowaną minikamerą, kwas do rozpuszczania zwłok, "bombowe" szminki (znaczy bomby w kształcie szminek), monety do odciągania uwagi etc. Oprócz tego posługuje się "tradycyjną" bronią, m.in. szybkostrzelnym pistoletem maszynowym gordon, gałasznikowem, kuszą sportsman EX, strzelbą hampton, pistoletem parabellum oraz genialną snajperką geldmacher SVD z podwójnym trybem lunety. Wszystkim tym posługuje się z niezwykłą gracją i wprawą.

A to się przydaje, bo panowie z H.A.R.M., jak na tamte czasy (czyli dwa lata temu), zachowywali się (jak na shooter) nieprawdopodobnie mądrze. Czujni,podczas walki szukają osłony przed pociskami. A gdy jej brak - nieustannie są w ruchu. Jeśli dodamy do tego celność, z jaką posyłają pociski w kierunku panny Archer, otrzymamy obraz naprawdę niełatwej gry.

NOLF był również jednym z pierwszych shooterów, w którym pojawił się system obrażeń zależny od celności strzałów gracza. Trafienie w głowę - śmierć, trafienie w rękę czy nogę - zranienie. Sami powiedzcie, czy mimo dwudziestu czterech miechów, jakie upłynęły od premiery tytułu, rzeczy te nie robią wrażenia? Jak najbardziej - tak!

Równie świetnie trzyma się grafika bazująca na silniku LithTech 2.5.Jej atutem są rozległe, ciekawe, a co najważniejsze - zróżnicowane lokacje. Cate biega po śniegu w Alpach, zwiedza wymarły nocami Berlin i zapełnione handlarzami uliczki w Maroku. Animacje postaci? Ich wygląd? Nadal bardzo dobre, dużo lepsze niż w większości wydawanych dziś shooterów!

Nie sposób także nie wspomnieć o całkiem milutkich filmikach, z których - tak jak w całej grze - w większości przypadków tryska zabójczy humor. Doprawdy mało jest pozycji z takim humorem jak te z przygodami Cate. Co więcej - na dzisiejszym sprzęcie gra chodzi z kosmiczną prędkością w najwyższej rozdzielczości - che, che.

I wreszcie muzyka oraz dźwięk. Od chwili ukazania się A Spy In H.A.R.M.'s Way spieram się zaciekle z Gemem o to, w której odsłonie muzyka jest lepsza. Ja stawiam na tę drugą, Gem na "jedynkę". W obu mamy do "słyszenia" z muzyką lat sześćdziesiątych w bajecznym wykonaniu. Na plus NOLF-a zapisać trzeba i to, żew pudełku z grą znajduje się także krążek z ową fantastyczną muzyką w formacie audio. Do tego perfekcyjnie dobrano głosy lektorów... no i ten stukot butów na wysokich obcasach - to trzeba usłyszeć!

Nie ma co się rozpisywać - niecałe 50 zeta uzbieracie, sprzedając butelki z jednej imprezy. Reedycja NOLF-a kosztuje 49 zeta, czyli i tak zostanie wam w kieszeni złotóweczka.

Producent: **Fox Interactive**
Dystrybutor: **Play It!**
Internet: **www.noonelivesforever.com**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000**
Akcelerator: **konieczny**

KASZANKA ZONE

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIÓWKA

Czarny Iwan

Ace Lightning to połączenie trójwymiarowego platformera ze zręczościówką. Wszystko zaczęło się w momencie, gdy z szóstego wymiaru uciekł zły Lord Fear. Czarnoksiężnik ukrywa się teraz w krzywym zwierciadle krain Carnivoal of Doom, w których wszystko przypomina zwariowany cyrk.

Ace Lightning

Jedyną metodą, by wysłać Lorda i jego sługi z powrotem do 6 wymiaru, jest użycie wielkiego artefaktu zwanego Amuletem Zoar. Niestety Lord Fear rozbił starożytny gadżet, a jego fragmenty ukrył w krainach świata Carnivoal of Doom. Jedynie największy z rycerzy błyskawicy może się zmierzyć z czarnoksiężnikiem i jego podłymi sługami. Ace Lightning gotowy jest podjąć się tego wyzwania!

Lord i rycerz błyskawicy

Powyższą historyjkę zaprezentowano w formie komiksu, czyli kilkunastu obrazków z krótkimi podpisami. Ta niezwykle emocjonująca prezentacja zrobiła na mnie spore wrażenie. Kilka minut oglądania statycznych rysunków rozbudziło moją ciekawość i pobudziło o wiele bardziej niż przeładowane animacje i intra, którymi niemal wszyscy teraz epatują. Tutaj jest inaczej. Można dokładnie obejrzeć każdy obrazek, oswoić się z tematem, przygotować do wielkiej misji, która jest tuż, tuż. Sam scenariusz zaskoczył mnie prostotą i naturalnym wdziękiem, którego dawno już nie doświadczyłem. Szósty wymiar, Lord Strach, rycerz błyskawicy. Gdyby Tolkien jeszcze żył, musiałby schylić czoło przed fantazją scenarzysty i meandrami tej historii, którą tak zgrabnie ujęto w tych kilkunastu rysunkach.

Przeciwnicy lubią atakować w grupie - bywa jednak, że zapominają, kogo właściwie atakują.

Jedzie cyrk

Już po chwili pojawił się sam Ace, który będzie porządkował świat równie skutecznie jak jego daleki kuzyn, który potrafi uporać się z kamieniem w muszli klozetowej i bakteriami kryjącymi się w zakamarkach armatury sanitarnej. Ace to urodzony bohater i wojownik. Już na pierwszy rzut oka widać, że to nie przelewki. Bohatera ulepiono niczym śniegowego bałwana, kul jednak jest więcej niż trzy i spojono je o wiele dokładniej. W dłoni Ace dzierży białe żądło, którym niczym Frodo razić będzie wszelakich wrogów. Z broni owej, przypominającej wykałaczkę, może strzelać białymi kulami energii. Da się też tym żądłem ukłuć przeciwnika lub smagnąć go jak biczem. Ostrze to straszliwą w rękach bohatera siłą. Rażeni wrogowie zaczynają migotać jak obraz w uszkodzonym telewizorze i bezpowrotnie ulatniają się do szóstego wymiaru.

Robi to spore wrażenie. Jeden sztych i wróg znika jak kamfora, pozostawiając po sobie jeno trzy kule. Nie są to jednak, jak można by podejrzewać, ostatnie efekty pracy jelit lub pozostałości układu rozrodczego - lecz kule energii, którymi ładuje się broń, żądło naszego dzielnego Ace.

Wszystko pięknie

Ace biega i rusza się zwinnie niczym jaszczurka w zimie. Sterowanie wymaga wielkiego kunsztu i skutecznie utrudnia grę, co znakomicie poprawia grywalność. Przecież gdyby bohater szedł tam - gdzie ja chcę, nie mógłbym zwiedzić i zobaczyć na własne oczy tych otchłani oraz ukrytych za teksturami ciemnych schowków, gdzie strach ma wielkie oczy, a włosy na łydkach stają dęba. Po upadku w przepaść zresztą Ace podnosi się i ponownie rzuca wyzwanie wrogom. Co prawda, pojawia się w pobliżu poprzedniego savepointu, który był wiele sal wcześniej, ale dzięki temu mam przyjemność jeszcze raz obejrzeć malowane kolorami tęczy lokacje i śliczne powierzchnie ścian, jakimi zamknięto tu puste pomieszczenia. To jedno z tych wielu rozwiązań, jakie ujawnia kunszt autorów. Gracz nie gubi się w przeładowanych lokacjach, w których pełno jakiś niepotrzebnych sprzętów i zupełnie zbędnych gratów.

Krainy w grze - ot, Ghost Town, Fun Park, Circus & House of Horror w pełni zasłużyły na własne nazwy. Pełno tu ścian, niekiedy jakiś

1

Producent: BBC Game Lab ■ **Dystrybutor:** BBC Game Lab ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win 98/Me/Xp, 16 MB akcelerator ■ **Internet:** www.bbcworldwide.com/multimedia/globa

■ dużo kolorów ■ cyrkowe klimaty

■ beznadziejna praca kamery ■ niewygodny interfejs ■ nudne misje ■ byle jakie tło muzyczne i dźwiękowe

INFO

Nigdy nie jest tak źle, by nie mogło być gorzej!

prosty, ale jakże doskonały w formie sześcian, a nawet kilka innych brył, które razem składają się na zdumiewający pokaz doskonałości geometrii. W takim sterylnym, groźnym i niegościnnym jak okolice szczytu K2 świecie pojawiają się ONI - przeciwnicy!

Wróg u bram

Kiedy z pustki lokacji wyłania się wróg, serce rzeczywiście skacze do gardła. Wreszcie jest! Po tylu samotnie przebytych korytarzach niebezpieczeństwo zwizualizowało się - i efekt ten bliski jest przerażeniu kryjącemu się w Blair Witch Project. Przeciwników jest tu wiele rodzajów, a zachowują się nadzwyczaj podstępnie, co zapewne jest wynikiem zaawansowanego AI. Ot, choćby groźnie podskakujące małpy. Nieraz bywało, że biegły w kierunku Ace, chciały ucapić, ale zanim to nastąpiło, przepadały przebiegle w mroczną przepaść kryjącą się za wąską półką. Co się z nimi stało i czy powrócą? Te pytania gnębią gracza, a echo tych rozterek budzi każda kolejna małpa podobna do poprzednich 50, które tak nagle zniknęły...

Jeszcze jeden i jeszcze raz

Nikomu nie będzie również do śmiechu, gdy spotka się oko w oko z grubym jak beczka klaunem. Wesołek ma za pazuchą wytwórnię tortów, którymi stara się ugodzić Ace. Te lecą powoli, więc uniknąć słodkiego pocisku można bardzo łatwo. Podstęp jednak polega na tym, że w pewnym momencie klaun odwraca się plecami, co służy - zdaje się - temu, byśmy mogli obejrzeć go w całej krasie i zachwycić się pasiastymi portkami. Oczywiście trudno nie skorzystać z okazji. Nie jest on zbyt szybki, zatem wystarczy podejść go z tylu i dziabnąć żądłem w zadek. Zadek ugodzony - zadanie wykonane, i można iść do przodu z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku.

Tak właśnie, niepostrzeżenie, mijają upojne godziny gry. Niekiedy - jakby na przekór tym emocjonującym pojedynkom z cyrkowcami, pojawiają się zadania specjalne, które zmuszają gracza do zatrzymania się w biegu i główkowania.

W wielkiej klatce siedzą lwy i łypią wrogo na Ace. Na środku, wewnątrz ogrodzenia widać klucz, którym można otworzyć klatkę. Obok stoi kilka pudeł, a ostatni z sześcianów stoi na wysokości jej ogrodzenia. Trzeba wleźć na te pudła, skoczyć do środka, nabić na rożen lwy i zabrać klucz, który pozwoli otworzyć furtkę! Takich skomplikowanych, ale ciekawych zadań, jest tutaj całkiem sporo. Ich realizacja zabiera kolejne godziny, a czas upływa niepostrzeżenie i chyba tylko zmęczenie albo obowiązki mogą oderwać graczy od tej eksplozji pomysłów, jaką jest Ace Lightning.

Dla każdego

Że starsi gracze doskonale bawią się z Ace - to pewne, bo sam do nich należę. Młodsza klientela też pewnie odłoży na półkę nudnego Croca czy nachalnego Raymana, który do rozkoszy zabawy próbuje przemycać naukę matematyki. W Ace nie ma obawy, że dziecię będzie musiało mobilizować szare komórki i tak już przeciążone nauką w szkole. Można by sądzić, że mamy tu jeno solidną dawkę zabawy i zestaw ćwiczeń, jakie poprawią koordynację ruchową, spostrzegawczość, refleks.

Takich wyzwań na szczęście nie ma zbyt wiele w Ace Lightning. Grupki tych samych przeciwników dobrze oddziałują na młodego gracza. Zbyt duża różnorodność mogłaby go zdezorientować czy zdenerwować. (W konsekwencji zaś spowodować stany lękowe, nocne moczenie i pomroczność jasną.) Jednolite lokacje poprzetykane gdzieniegdzie prostymi konstrukcjami działają z kolei uspokajająco, co ułatwi graczom zaśnięcie. Feria barw i tęcza kolorów to efekt, który znakomicie poprawia samopoczucie. Wszyscy przecież lubimy pstrokate kolory i barwny misz-masz. Młodsi gracze będą wniebowzięci. Co do stopnia trudności, gra jest bardzo nierówna, ale to dobrze, bo gdy malec już nie będzie mógł dać sobie rady, zawoła tatę, mamę lub rodzeństwo - i zagrają razem. Integracja w rodzinie? Nawet o tym tu pomyślano!

Same plusy

Trudno mówić o jakiś niedoróbkach lub błędach w przypadku Ace Lightning. Gra nie jest jedyna w swoim rodzaju. Bazuje na prostocie i uniwersalności rozwiązań obecnych w wielu innych sławetnych pozycjach, których - nie wiedzieć czemu - nikt już nie pamięta. Było wiele takich gier i wiele zapewne jeszcze będzie. Czy to źle? Nie, na pewno nie. Dzięki nim bowiem zdajemy sobie sprawę, że są jeszcze inne tytuły, w które warto grać i że nie są one wcale złe, jak się nam wydawało. szlachetne?

Nigdy nie jest tak źle, by nie mogło być gorzej!

www.raymanzone.com

RAYMAN 3

Rayman powrócił!

Wpuśćcie GO do domu a już się z nim nie będziecie mogli rozstać!

Patronat CyberMycha

WERSJA POLSKA PL

- Polskie dialogi – BARTOSZ WIERZBIĘTA – twórca niezapomnianych polskich wersji filmów takich jak: SHREK czy ASTERIX – MISJA KLEOPATRA.
- Rayman zabierze Was ze sobą w świat pełen wesołych stworów i groźnych przeciwników.
- Rozbudowana gra zręcznościowa przepełniona wieloma wątkami komediowymi i fantastyczną przygodą.
- Polska wersja językowa przygotowana na PC CD.

Tytuł dostępny na platformy:

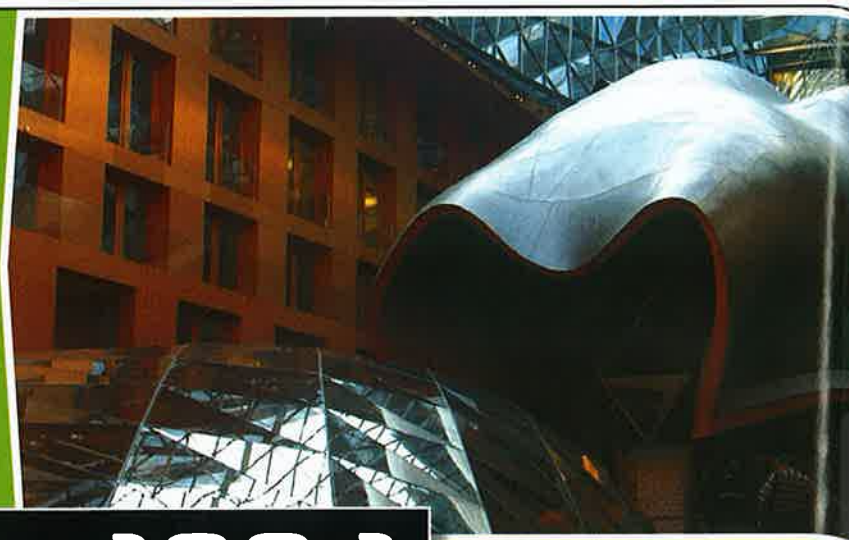
PC CD-ROM · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2 · XBOX

Ubi Soft · LEM COMPUTER • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11a, 02-948 W-wa
tel./fax: (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. Logo i postać Rayman'a są znakami handlowymi Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione. Ubi Soft Entertainment nie rości sobie praw do żadnego z tych znaków. TM, ® I LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Nintendo®, Game Boy™, Game Boy Advance™ i ® są znakami handlowymi Nintendo CO., LTD. Microsoft, Xbox i logo Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA lub innych krajach i są wykorzystane zgodnie z licencją Microsoft. PlayStation®2 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

Vivendi Universal Games



Spring Fair 2003

W tym roku wiosna w branży interaktywnej rozrywki rozpoczęła się w ostatnich dniach lutego w Berlinie. Tam, pomiędzy 26 a 28 dniem drugiego miesiąca roku, odbyły się (wdech) Vivendi Universal Games Spring Fair 2003 (uff) - targi gier wydawanych w pudełkach z logo VUG.

W czasie wstępnej konferencji zapewniono nas, że „Vivendi Universal Games ma się dobrze", kropka. Był to w istocie komentarz do fatalnej kondycji całego koncernu Vivendi, a być może także dementi dobiegających nas co i rusz rewelacji, jakoby Blizzard i Sierra już wkrótce miały znaleźć nowych zamożnych patronów. (Choć całkowity brak Blizzarda niejednemu dał do myślenia...) Niestety praktyka, tj. możliwość własnoocznego poznania większości gier, nie potwierdziła tego optymistycznego wstępnego przesłania. Gry prezentowane w ramach Vivendi Universal Games Spring Fair 2003 nie wzbudzały w większości przypadków entuzjazmu gości. Zabrakło też co najmniej kilku tytułów, na pokazanie których nieśmiało liczyliśmy i które w zdecydowany sposób mogły podnieść atrakcyjność całej imprezy.

Przede wszystkim zawiódł Blizzard (którego nie było), twórca dodatku do Warcraft III: Frozen Throne. Nie było też pokazu wielkich nadziei na przyszłość graczy online - dwóch massive role-playing: blizzardowego World of Warcraft i tworzonego w studiach Turbine - twórców Asheron's Call - Middle-Earth Online. Negatywnie zaskoczyła Sierra - i nie pokazała SWAT: Urban Justice (który, jak wieść gminna niesie, pojawi się dopiero wiosną 2004), zasmucił też fakt, że wymieniony w czasie konferencji Half-Life odnosił się wyłącznie do jednego z adwersarzy Hulka. Wreszcie zdumiał chyba wszystkich gości kompletny brak xboksowej Malice - platformówki z „niegrzeczną Alicją" w roli głównej. Dziwna sprawa - także dlatego, że był to jak dotąd sztandarowy tytuł VUG (The Financial Times poinformowało o przesunięciu daty premiery Malice na koniec roku).

Luki te nie oznaczają jednak, że nie było na co popatrzeć. Na honorowym miejscu jako ten, który przejął sztandar Malice - stał... Hulk!

Centrum konferencyjne mieściło się tuż obok Bramy Brandenburskiej, dzięki czemu także ci, którym dotąd Berlin był nie po drodze, mogli poznać ten symbol Republiki Federalnej.

HULK

Radical Entertainment
www.hulkgames.com

Ta multiplatformowa gra akcji bazująca na filmie o tym samym tytule, jaki pojawić się ma w kinach latem tego roku, pozwoli graczom pokierować życiem naukowca Bruce'a Bannera i jego potwornego alter ego - Hulka. Celem gry jest pokrzyżowanie planów złowrogiego Villaina, planującego wykorzystanie hulkowych promieni gamma w celu stworzenia podległej sobie armii mutantów. Dualizm postaci głównego bohatera przejawiać się będzie w różnym charakterze misji. Jako Bruce będziesz głównie się skradać, jako niesamowity Hulk zaś - niespodzianka - niszczyć wszystko i wszystkich znajdujących się w zasięgu monstrualnych łap!

W tym ostatnim zawiera się też, jak się zdaje, główny atut gry. Hulk dysponuje blisko 30 ciosami (w tym klaśnięciem naddźwiękowym i promieniem gamma) i jest w stanie zniszczyć, a przynajmniej nadpsuć większość obiektów na planszy. Niczym szczególnym jest tu pękanie betonu po skoku czy ścian po wprasowaniu w nią pochwyconego w chwilę wcześniej czołgu. Rodzice nie muszą się też przy tym obawiać rys na psychice oddających się tego typu zabawom pociech, gdyż całość stworzono z wykorzystaniem technologii cell-shadingu, przez co nabrała cech kreskówki.

Hulk wydany zostanie na wszystkie znaczące platformy sprzętowe równolegle z filmem - latem tego roku.

Nasza opinia: pewnie, że miło jest rzucić czołgiem w przeciwników raz czy dwa razy, jednak nie jestem przekonany, czy Hulk będzie hitem na miarę jego reklamy...

Innym tytułem prezentowanym podczas Vivendi Universal Games Spring Fair 2003 po raz pierwszy był Ground Control II - sequel znakomitej, choć jakby niedocenionej strategii czasu rzeczywistego autorstwa szwedzkiego Massive Entertainment.

Ground Control II: Operation Exodus

Massive Entertainment
www.groundcontrol2.com

Nawet miłośnicy pierwszej części i dodatków do pierwszego GC nie odnajdą w jego sequelu zbyt wielu punktów zaczepienia. Ground Control II: Operation Exodus bowiem rozpoczyna się w około 300 lat po zdarzeniach z części pierwszej (pierwszych). Nowi na scenie jednak - Terran Empire, Northern Star Alliance, oraz tajemnicza i dotąd nieujawniona trzecia siła walczą z nie mniejszą zajadłością niż niegdyś Crayven Corp. i New Dawn Order.

Dla nas historia wojny rozpocznie się w chwili, gdy dowództwo nad demokratycznym i pokojowo (do czasu) nastawionym Sojuszem Gwiazdy Północnej, przejmie nasz bohater - captain Jacob Angelus. W tym bowiem

momencie skończą się dobre czasy złowrogiego, dybiącego na dobra kolonii Imperium Ziemskiego.

Sala, w której prezentowano nowe Ground Control, była bezsprzecznie najbardziej zatłoczonym miejscem podczas pokazów. Nic dziwnego jednak – każdy, kto do niej wszedł, musiał się zachwycić cudowną i w pełni trójwymiarową grafiką Operation Exodus. Uznanie budziło - niezwykle nawet jak na obecne standardy - uszczegółowienie terenu i stopień zbliżenia obrazu, pozwalające na obserwowanie całego pola bitew, a następnie - po płynnym zbliżeniu, pojedynczych jednostek.

Ground Control II: Operation Exodus rozpocznie się pod koniec tego roku.

Nasza opinia: fani RTS-ów powinni zaznaczyć datę premiery na czerwono. Inni - pamiętać o tym, że już wkrótce mogą dołączyć do tych pierwszych.

Tuż nieopodal znajdował się punkt zborny wszystkich światowych antyterrostów - Counter-Strike: Condition Zero. To on był tu wystawiany, zaskoczył jednak tym, że... nie dane nam było weń zagrać. Przygotowane prezentacje udowodniły, że zmiana postaci developera - z Gearbox na Ritual, może jedynie wyjść na dobre temu kultowemu, nawet przed oficjalną premierą - tytułowi.

COUNTER STRIKE CONDITION ZERO

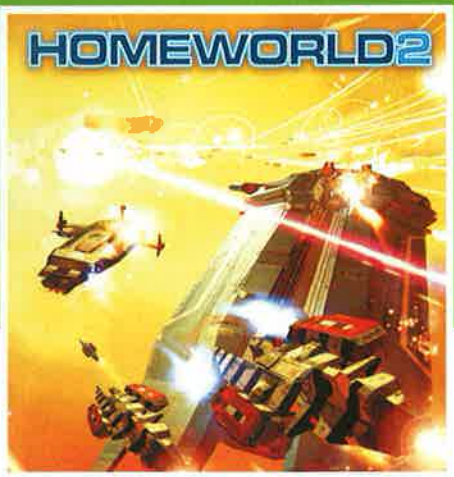
Ritual Entertainment
www.cs-conditionzero.com

Condition Zero to w najprostszym ujęciu Counter-Strike, ale atrakcyjny także dla pojedynczego gracza. Na kampanię single player składa się około 20 niepowiązanych ze sobą misji, w których gracz będzie samotnym myśliwym przebijającym się przez hordy terrorystów. Zadania, jakie ta jednoosobowa armia będzie zmuszona wypełnić, reprezentować mają całe spektrum zadań antyterrostycznych i jako takie znane są dobrze uzależnionym od CS. Jedną z ciekawszych zaprezentowanych jest zatem eskorta VIP-a w najeżonym lufami wrogich karabinów snajperskim mieście. Żywe komentarze oglądających prezentację wzbudziły przy tym liczne i miłe oku zdarzenia skryptowe, takie jak snajper spadający z wieży kościoła i nabijający się (w przepiękny sposób) na ogrodzenie.

Nacisk na tryb single player jednak nie oznacza całkowitego zarzucenia ducha Counter-Strike'a - trybu multiplayer. Uzupełniony zostanie i wzbogacony o nowe typy broni (szczegółów niestety nie podano), ale i gadżety w rodzaju tarczy balistycznej, radia, lusterka - dzięki któremu można obejrzeć korytarz za narożnikiem, czy... palnika otwierającego zamknięte na głucho drzwi.

Counter-Strike: Condition Zero pojawi się najpewniej jeszcze w tym roku.

Nasza opinia: wygląda na to, że Counter-Strike: Condition Zero w rękach Ritual nabrał pewnej klasy, jakiej brakowało mu pod kuratelą Gearbox.



Dla nikogo nie będzie zapewne niespodzianką, jeśli wspomnę, że dłuuuższą chwilę spędziłem przy stanowisku Homeworld 2.

Homeworld 2

Relic
www.homeworld2.com

Homeworld 2 realizowany jest w myśl zasady "ewolucja, nie rewolucja" - co oznacza, że jeżeli spędziłeś choć trochę czasu w drodze ku "homeworldowi" - nie będziesz mieć problemów, by się doń ponownie przyzwyczaić.

Kampania w grze rozpoczyna się po blisko stu latach od chwili zakończenia tej w poprzedniej odsłonie. Wiek wystarczył twoim dawnym i przyszłym podopiecznym na stworzenie imperium rozciągającego się na wiele systemów. Stan ten jednak zmieni się w chwili pojawienia się nowego straszliwego przeciwnika - Vaygrów. Dysponują oni nie tylko całkowicie odmiennymi typami statków, lecz takimi także technologiami, w walce zaś stosują diametralnie odmienne od standardowych taktyki.

Relic wzięło sobie do serca wszelkie (nieliczne) uwagi krytyczne graczy i prócz odmiennego - nie tylko światopoglądowo - przeciwnika (Vaygrami można będzie grać w trybie multiplayer), przestrzeń kosmiczną zapełniło polami asteroidów, mgławicami, szczątkami statków, które mają wpływ na roz(g)rywkę. Ogromne zmiany zaszły także w samych statkach: każdy z nich podzielono na podsystemy, dzięki czemu możliwe będzie np. wyeliminowanie uzbrojenia fregaty jonowej w charakterze osłony!. Pojawi się także opcja tworzenia grup bojowych złożonych z różnych rodzajów statków (swoista duża eskadra) oraz zupełnie nowe ich rodzaje, m.in. lotniskowce.

Obronę Homeworld 2 przed Vaygrami rozpoczniemy najprawdopodobniej już tego lata.

Nasza opinia: gra roku wśród kosmicznych strategii czasu rzeczywistego. Kropka.

Największą niespodzianką - dla mnie osobiście - był The Hobbit: gra wykorzystująca prawa licencyjne do twórczości J. R. R. Tolkiena - w tym przypadku powieści, która rozpoczęła Wojnę o Pierścień - „Hobbit. Czyli tam i z powrotem".

Hobbit

Inevitable Entertainment
www.lotr.com

Hobbit nie jest jednak, jak można by przypuszczać, role-playing czy raczej action-adventure w stylu wydanego nie tak dawno temu Lord of the Rings: Fellowship of the Ring. To platformówka (!) w najczystszej postaci, a jej bohater - rudowłosy urwis Bilbo, mógłby równie dobrze nazywać się – no, czy ja wiem: Hieronim czy Po. Nie oznacza to jednak, że nie znajdziemy w grze odwołań do książkowego pierwowzoru. Przeciwnie - nasz młody Bilbo dysponować będzie zarówno Żądełkiem, jak i - od pewnej chwili - Pierścieniem, zaś przynajmniej niektóre z 14 poziomów składających się na grę, odnosić się będą bezpośrednio do zdarzeń z „Hobbita". W grze pojawią się i trolle, i pająki z Mrocznej Puszczy. A w drodze do finałowej Bitwy Pięciu Armii i niezbyt kanonicznego pojedynku ze smokiem Smaugiem Bilbo odwiedzi m.in. Rivendell, jaskinię Golluma, a także pozna Thorina Dębową Tarczę i jego krasnoludzką drużynę oraz - naturalnie - czarodzieja Gandalfa.

Podróż tam i z powrotem rozpocznie się pod koniec tego roku.

Nasza opinia: znakomita gra! Tym lepsza, że na PC reprezentująca gatunek właściwie wymarły.

Ostatnim wartym uwagi pecetowym tytułem spośród prezentowanych na targach był The Lord of the Rings: War of the Ring - strategia czasu rzeczywistego tworzona w studiach Black Label Games. Niestety ze względu na bardzo wczesne stadium gry, powiedzieć o nim można raczej niewiele...

Lord of the Rings
War of the Ring

Black Label Games
www.lotr.com/frame_warring.shtml

War of the Ring, pierwszy tolkienowski RTS, w produkcji pozostaje od zaledwie kilku miesięcy i na dobrą sprawę wciąż nie bardzo wiadomo, czym będzie w chwili premiery. W chwili obecnej dane nam było zobaczyć potyczkę sił światła i ciemności na pospiesznie przygotowanej mapie; zarówno jednostki, jak i sama mapa mogły się podobać, jednak nie było to jeszcze to, co spodziewamy się ujrzeć na podstawie przepięknych i w specyficzny – tolkienowski, sposób magicznych szkiców.

W grze dostępne będą dwie kampanie. Interesujące, że kampania „jasnej strony" to w gruncie rzeczy zestaw ściśle wyznaczonych misji (dotrzeć, zabrać, przeżyć), gdy poplecznicy Mordoru mają po prostu zalać świat orczą masą. Obecnie właściwie nie wiadomo, w jaki sposób zorganizowane będzie tworzenie jednostek - mój rozmówca nie był pewny nawet tego, czy w grze istnieć będzie jakiś system zarządzania surowcami (!). Pewne jest natomiast to, że ludzie z Black Label Games wzięli sobie Warcraft III do serca i gra - przynajmniej jeśli idzie o interfejs oraz klimat - jest niemal identyczna.

Wojna o Pierścień rozpocznie się dopiero w 2004.

Nasza opinia: na obecnym poziomie rozwoju gry - naprawdę trudno o czymkolwiek wyrokować. Zachowujemy zatem nacechowaną życzliwością neutralność.

Konsole

Nie sposób nie zauważyć, że równie słabo prezentowały się gry konsolowe. Jedyną naprawdę obiecującą był SWAT Global Strike Team na Xboksa i... Baldur's Gate: Dark Alliance na tę samą platformę. Inne, w tym reklamowany Mace Griffin Bounty Hunter, Die Hard: Vendetta i Judge Dredd vs. Jugde Death, a także X-Files: Resist or Serve (czyli Resident Evil z postaciami z popularnego niegdyś serialu) czy Obscure - inny survival horror, o którym - co ciekawe - nie zdołałem się dowiedzieć zupełnie nic - nie budziły entuzjazmu gości. Tym samym jedynymi grami, na które warto czekać, okazały się Homeworld 2, Ground Control II i... The Hobbit, ten zasłużył na miano naprawdę znakomitej platformówki.

Oby Vivendi Universal Games Spring Fair 2004 było bardziej owocne...

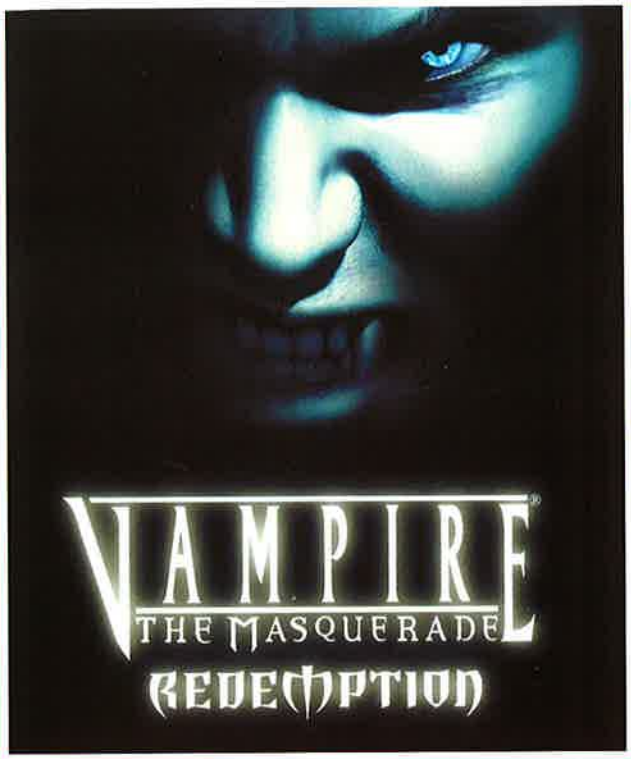
Plan wydawniczy VUG na rok 2003

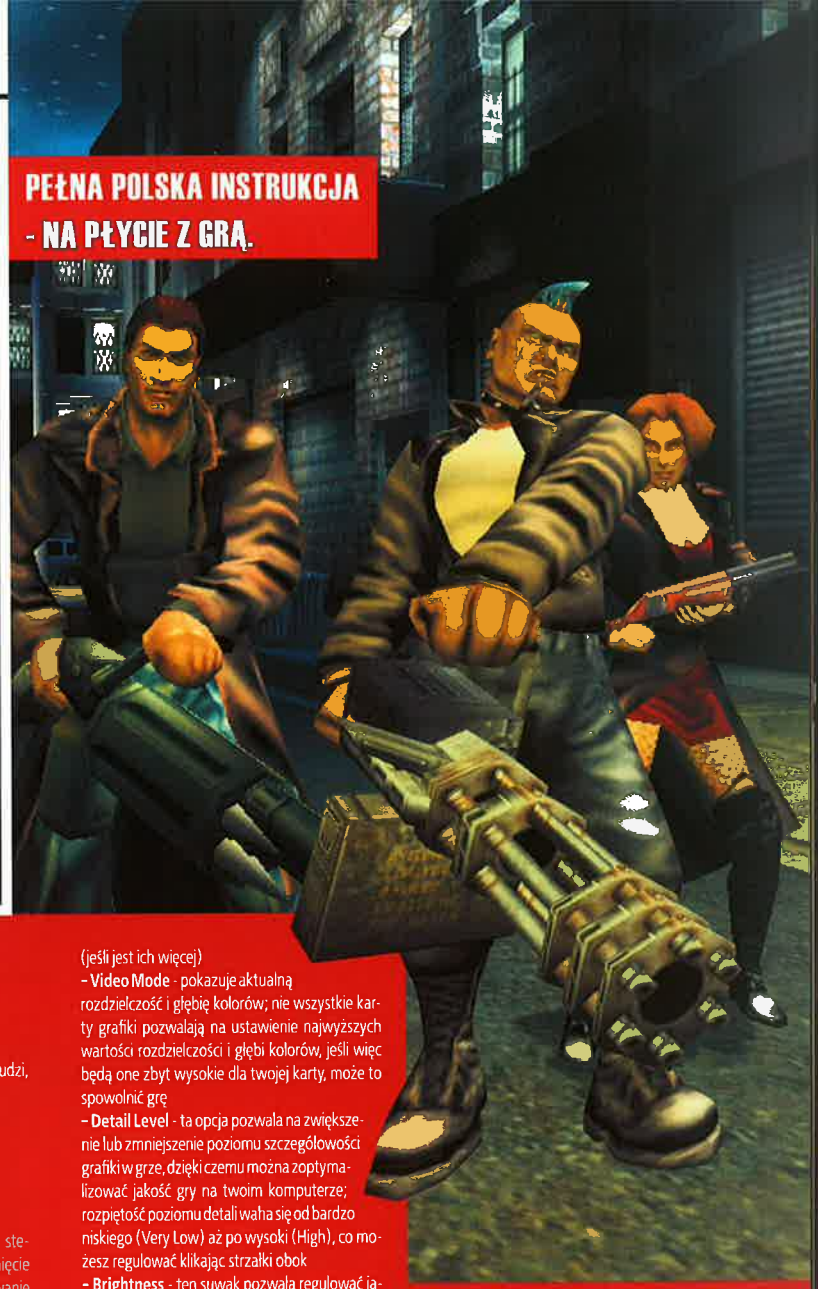
kwiecień-czerwiec
Mace Griffin Bounty Hunter (PS2, Xbox, NGC)
The Hulk (PC CD, PS2, Xbox, NGC)
The Incredible Hulk (GBA)

lipiec-wrzesień
Baldur's Gate: Dark Alliance (Xbox)
Counter-Strike: Condition Zero (PC CD)
Homeworld 2 (PC CD)
The X-Files: Resist or Serve for (PS2, Xbox)

październik-grudzień
SWAT: Global Strike Team (Xbox)
The Hobbit (PC CD, PS2, Xbox, NGC)

rok 2004
The War of the Ring (PC CD)





PEŁNA POLSKA INSTRUKCJA - NA PŁYCIE Z GRĄ.

INSTALACJA

Sprawdź, czy masz wystarczającą dla instalacji ilość wolnego miejsca na dysku (dla instalacji pełnej jest to 1500 MB, dla minimalnej 1000). Włóż płytę do napędu - powinien się pojawić autostart (jeśli jest on w twoim komputerze wyłączony, musisz otworzyć zawartość płyty samodzielnie) z opcją Install. Dalej postępuj zgodnie z komunikatami wyświetlanymi na ekranie. Po zakończonej instalacji możesz uruchomić grę przez menu start: Programy=>Vampire =>Launch.

GŁÓWNE MENU (MAIN MENU)

*Tryb gry dla jednej osoby (Single player)

Po wybraniu tej opcji uruchamiasz grę dla jednej osoby. Pojawi się pytanie, czy chcesz zacząć nową grę (Start a new game), czy odczytać wcześniej zapisaną (Load a saved game).

*Tryb dla gry wieloosobowej (Multiplayer)

Po wybraniu tej opcji uruchamiasz grę dla wielu graczy. Pojawi się pytanie, czy chcesz grać w sieci lokalnej (LAN), czy przez Internet.

*Opcje (Options)

Otwiera menu opcji (szerzej o nim poniżej).

*Twórcy gry (View Credits)

Lista płac gry - zobacz nazwiska wszystkich ludzi, którzy pracowali nad grą.

*Wyjście (Quit)

EKRANY OPCJI

Dzielą się one na cztery kategorie: o grze, sterowaniu, wyświetlaniu i dźwięku. Naciśnięcie OK w każdej z nich spowoduje zaakceptowanie wprowadzonych zmian. Aby ich nie zachowywać, wciśnij Cancel.

*Obraz (Display)

Opcje obrazu pozwolą ci zoptymalizować wygląd i pracę gry na bazie karty grafiki w twoim systemie. Te opcje dzielą się na podstawowe i zaawansowane.

*Ustawienia podstawowe (Basic settings)

- **Device** - pokazuje aktualnie zainstalowany sterownik karty grafiki i umożliwia zmianę sterowników z pierwszej i drugorzędnej karty grafiki (jeśli jest ich więcej)
- **Video Mode** - pokazuje aktualną rozdzielczość i głębię kolorów; nie wszystkie karty grafiki pozwalają na ustawienie najwyższych wartości rozdzielczości i głębi kolorów, jeśli więc będą one zbyt wysokie dla twojej karty, może to spowolnić grę
- **Detail Level** - ta opcja pozwala na zwiększenie lub zmniejszenie poziomu szczegółowości grafiki w grze, dzięki czemu można zoptymalizować jakość gry na twoim komputerze; rozpiętość poziomu detali waha się od bardzo niskiego (Very Low) aż po wysoki (High), co możesz regulować klikając strzałki obok
- **Brightness** - ten suwak pozwala regulować jasność obrazu; klikając strzałki regulujesz jasność obrazu tak, aby była zgodna z ustawieniami monitora

*Zaawansowane opcje obrazu

Uwaga!
Jeśli jakaś opcja nie ma obok okienka zaznaczenia, prawdopodobnie karta grafiki nie pozwala na jej udostępnienie. Niektóre z tych opcji uzależnione są ściśle od karty grafiki i ich zaznaczenie może spowodować, że gra nie będzie działać właściwie. Radzimy, by niedoświadczeni użytkownicy nie wprowadzali zmian w tych ustawieniach!

- **Driver Info** - znajdziesz tu informacje na temat karty grafiki aktualnie wykorzystywanej przez grę
- **Detail Level** - ta opcja pozwala na zwiększenie lub zmniejszenie poziomu szczegółowości grafiki w grze, dzięki czemu można zoptymalizować jakość gry na twoim komputerze; rozpiętość poziomu detali waha się od bardzo niskiego (Very Low) aż po wysoki (High), co możesz regulować, klikając strzałki obok
- **Full Screen** - ta opcja pozwala przejść z gry na pełnym ekranie do okna
- **Hardware Transform** - ta opcja pozwala na korzystanie z akcelerowanej sprzętowo transformacji 3D, jeśli oczywiście karta grafiki to umożliwia
- **3D UI Head** - ta opcja umożliwia trójwymiarową animację UI Head
- **Reflections** - ta opcja pozwala ustawić wyświetlanie refleksów świetlnych
- **Texture Bit Depth** - pozwala ustawić 16-bitową lub 32-bitową głębię kolorów
- **Texture Filtering** - pozwala ustawić bilinearną lub trilinearną filtrację tekstur; filtracja redukuje skakanie i skrzenie się tekstur poruszających się w oddali oraz wygładza je, kiedy są bliżej
- **Static Lighting** - w opcji tej dostępne są dwa tryby oświetlenia: lightmap, bardziej dokładne i wymagające szybszego komputera; oraz vertex - mniej dokładne, lecz szybsze
- **Styled Lighting** - opcja ta włącza bądź wyłącza stylizowane oświetlenie
- **Dynamic Lightbblobs** - ta opcja pozwala włączyć dynamiczne źródła światła (jak kule ognia, błysk prochu, płomień pochodni)
- **Model Lod** - ten suwak reguluje poziom detali modeli postaci
- **UI Head Lod** - ten suwak reguluje poziom detali portretów postaci
- **Particle Lod** - ten suwak reguluje poziom detali efektów cząsteczkowych w grze
- **Decals** - ten suwak reguluje liczbę i częstotliwość klatek w grze
- **Automatic Mip Levels** - ta opcja określa, jak wiele poziomów mip tekstur jest automatycznie generowanych
- **Mip Selection** - dzięki tej opcji użytkownicy, którzy mają karty 3D z małą pamięcią, mogą określić domyślny poziom mipmapowania niższy niż standardowy; sprawia to, że tekstury są bardziej rozmyte, lecz wykorzystuje mniej pamięci i przyspiesza grę
- **Character Dynamic Lights** - ten suwak reguluje poziom dynamicznych świateł na modelach postaci

- **Character Shadows** - ten suwak reguluje liczbę cieni rzucanych przez postaci w grze
- **Shadow Detail** - ustala kształt cieni od prostych plam po dokładne cienie sylwetek

*Dźwięk

- **3D Sound Driver** - dzięki tym opcjom możesz określić najlepszy sterownik dźwięku dla twojego sprzętu, pozwalający uzyskać dźwięk 3D
- **Speaker Setup** - te przyciski pozwolą ci skonfigurować ustawienia głośników
- **Music Volume** - ten suwak reguluje głośność muzyki w grze
- **Sound FX Volume** - ten suwak reguluje głośność efektów dźwiękowych w grze

*Menu sterowania (Control)

To menu pozwala ci określić podstawowe ustawienia funkcji myszy oraz sztuczną inteligencję koterii

*Sterowanie

- **Enable Mouse Pitch** - zaznaczenie tej opcji sprawi, że przesunięcie kursora poza krawędź ekranu spowoduje przesunięcie widoku
- **Auto Camera Slewing** - po zaznaczeniu tej opcji kamera będzie automatycznie podążać za główną postacią
- **Auto Repeat Attack** - zaznaczenie tej opcji sprawi, że postać będzie powtarzać ataki, gdy będziesz przytrzymywał przycisk myszy
- **Autoload Quick Slot From Backpack** - zaznaczenie tej opcji sprawi, że przedmiot z ekwipunku podręcznego po użyciu zostaje uzupełniony, o ile taki sam znajduje się jeszcze w plecaku postaci

*Sztuczna inteligencja koterii

- **Use Quick Disciplines Only** - po zaznaczeniu tej opcji członkowie koterii będą korzystać tylko z dyscyplin domyślnych
- **Use Quick Items Only** - zaznaczenie tej opcji sprawi, że członkowie koterii będą korzystać tylko z przedmiotów umieszczonych w ekwipunku podręcznym, a nie tych z plecaków
- **Auto Discipline Casting** – automatyczny wybór dyscyplin
- **Autocast Healing** - po zaznaczeniu tej opcji członkowie koterii będą używać dyscyplin leczących, np. Blood Healing
- **Autocast Buff** - po zaznaczeniu tej opcji członkowie koterii będą używać Dyscyplin podnoszących ich efektywność, np. Fortitude
- **Autocast Damage** - zaznaczenie tej opcji sprawi, że członkowie koterii będą używać dyscyplin ofensywnych, jak np. Fireball
- **Autocast SPecial** - po zaznaczeniu tej opcji członkowie koterii będą używać dyscyplin specjalnych, takich jak np. Earth Meld

*Opcje gry (Game Options)

- **No Blood** - zaznaczenie tej opcji sprawi, że w grze nie będzie widoczna krew
- **Subtitling** - po zaznaczeniu tej opcji podczas scen przerywnikowych będą wyświetlane napisy

POCZĄTKI (RYS FABUŁY)

W grze odgrywasz rolę Christofa Romualda, który ze świata śmiertelnych wchodzi do świata nieumarłych. Podróżuje on przez cztery różne miasta rozrzucone w czasie i zgłębia mroczny świat w poszukiwaniu miłości. Wybory, jakich dokonasz, będą miały wpływ na twą przyszłość. Będziesz musiał się nauczyć opanować własny wieczny głód krwi i bestię, która tkwi w tobie.

STEROWANIE POSTACIĄ

Gdy chcesz wykonać jakiekolwiek działanie w grze w stosunku do kogoś/czegoś, przesuń nań kursor - cel powinien się podświetlić. Kursor zmieni wtedy kształt, byś wiedział, jaką czynność możesz w danym momencie wykonać. Kształty oznaczają następujące działania: rozmowa, atak oraz podnieś/użyj. W oknie dialogowej pojawi się przewijany tekst, podający więcej informacji na temat celu. Aby poruszyć postacią, kliknij lewym przyciskiem myszy miejsce, w którym chcesz, aby się ona znalazła. Jeśli postać może się udać w wybrane miejsce, kursor zmieni się nad nim w ikonę ruchu. Jeśli miejsce jest niedostępne, kursor zmieni się w czerwony X, a postać pozostanie tam, gdzie stała. Aby poruszać postacią mniej „skokowo" - nie klikając przez cały czas, przytrzymaj kursor myszy - postać będzie za nim podążała - o ile oczywiście będziesz wskazywać dostępne dla niej miejsca. W zależności od tego, jak duża odległość dzieli postać od wskazanego punktu, zbliży się ona doń powoli i ostrożnie (jeśli cel jest blisko) bądź pobiegnie. Jeśli chcesz, by postać poszła ostrożnie do punktu docelowego niezależnie od odległości, kliknij cel i przytrzymaj klawisz Shift (bądź też użyj trzeciego klawisza myszy, jeśli takowy ma). Zwróć uwagę, że gdy postać jest poważnie ranna, będzie się poruszać z wysiłkiem przez kilka kroków, zanim odzyska normalną szybkość ruchu. Jeśli na drodze napotkasz drzwi, kliknij je lewym przyciskiem - twoja postać podejdzie do nich i je otworzy. Jeśli jest to niemożliwe, gra wyświetli odpowiedni komunikat.

Jeżeli będziesz chciał zaatakować przeciwnika, wskaż nań kursorem, a wtedy ten zmieni się w ikonę ataku. Jeśli klikniesz lewym przyciskiem myszy, twoja postać zaatakuje wroga bronią, którą aktualnie dzierży w dłoni. Póki będziesz trzymać na celu wciśnięty klawisz myszy, postać będzie walczyła z przeciwnikiem - aż do śmierci. Możesz też przytrzymać Shift bądź kliknąć środkowym przyciskiem myszy, by wykonać atak dodatkowy - wolniejszy, ale przy tym zadający większe obrażenia. Oprócz broni do walki wręcz w grze występuje też broń do walki na odległość. Wymaga ona amunicji, którą możesz znaleźć przy pokonanych wrogach lub kupić w sklepach. W przypadku niektórych broni (pistolety, łuki, kusze itp.) używanie trzeciego klawisza myszy (bądź lewego z wciśniętym Shiftem) powoduje celniejsze strzały, jednak wykonywane z mniejszą częstotliwością. Na dalszych etapach gry natrafisz na broń palną, np. karabiny maszynowe - używając ich, możesz przytrzymać klawisz Alt - wówczas ostrzelasz całą grupę przeciwników, zamiast wybranego pojedynczego celu. Jeśli chcesz skorzystać z broni miotanej (np. granaty lub fiolki z wodą święconą), musisz wybrać obiekt z ekwipunku, klikając go lewym lub prawym przyciskiem myszy. Gdy wybierzesz obiekt, wówczas kursor się weń zmieni. Jeśli obiekt znajduje się w menu podręcznym, zapewniającym szybki dostęp, wystarczy, że naciśniesz klawisz odpowiadający danemu obiektowi. Aby użyć obiekt na przeciwniku, wystarczy kliknąć (po uprzednim wybraniu obiektu) go lewym przyciskiem myszy. Jeżeli wybierzesz jakiś obiekt przypadkowo, musisz nim kliknąć wolne miejsce w ekwipunku albo gdziekolwiek prawym przyciskiem myszy - powróci on wtedy na wcześniejsze miejsce. Specjalne tryby ataku (z wciśniętym klawiszem Alt) działają też w przypadku broni miotanej. Podobnie, choć z drobną różnicą, używasz zwojów pergaminu. Aby je wykorzystać, wybierz zwój, skieruj kursor na wybrany cel i kliknij prawym przyciskiem myszy. Zwój zostanie wykorzystany i zniknie z twojego ekwipunku. Jeśli po wybraniu zwoju rozmyślisz się i nie będziesz chciał go użyć, włóż go ponownie do wolnego miejsca w ekwipunku.

Aby zaatakować cel za pomocą dyscypliny, wybierz tę odpowiadającą ci i kliknij prawym przyciskiem myszy podświetlony cel. Kiedy przesuniesz kursor nad ikonę dyscypliny w oknie Dyscyplin, w oknie statusu, na dole pośrodku ekranu, pojawi się krótki opis, wraz z informacją na temat celu. Kiedy chcesz użyć dyscypliny, która nie wymaga celu (np. leczenie krwią - Blood Healing), możesz jej użyć nawet wtedy, gdy kursor niczego nie podświetla. Jeśli zaś nie możesz użyć na wybranym celu jakiejś dyscypliny, oznacza to, że albo cel jest na nią odporny, albo ty nie masz wystarczającej ilości krwi.

W grze nie będziesz skazany na samotne podróże. Podczas przemierzania Świata Mroku będziesz mógł skompletować koterię - drużynę wampirów. Musisz się nauczyć kontrolować wszystkie własne postacie, jeśli chcesz przeżyć w tym świecie. Postaci należące do twojej koterii domyślnie ustawiono w trybie neutralnym, co oznacza, że będą podążać za twoją główną postacią i angażować się w walkę (jeżeli będzie to potrzebne). Możesz zmieniać główną postać, klikając te twarz, którą chcesz kontrolować spośród tych, jakie widzisz na dole ekranu. Okno statusu głównej postaci oznaczono czerwoną obwódką. Zmieniasz postać, wciskając klawisz TAB lub używając przycisków od F6 do F9. Po wciśnięciu F6 wybierzesz Christofa - F7 to postać po prawej etc. Kiedy kontrolujesz jakąś postać, możesz zmienić tryb pozostałych członków koterii, klikając przyciski ofensywa/defensywa, umieszczone w lewym dolnym rogu ekranu interfejsu gry. W trybie ofensywnym będą się one rozglądały w poszukiwaniu wrogów - i zaatakują ich, samodzielnie decydując o użyciu dostępnych im dyscyplin oraz zużyciu krwi. W trybie defensywnym będą się oszczędzały i unikały walki, póki to możliwe. Możesz przywrócić postaciom tryb neutralny - klikając odpowiedni przycisk. Możesz też oddzielić poszczególnych członków koterii od grupy, klikając zielone światełko obok portretu postaci. Kiedy postać będzie poza grupą, nie będzie podążała za twoim głównym bohaterem. Gdy klikniesz na przycisku przegrupowania (Regroup), wszyscy członkowie koterii znów utworzą grupę i powrócą do twojej głównej postaci. Jeżeli chcesz, aby cała grupa spotkała się w wyznaczonym miejscu, ustaw nad nim kursor, przytrzymaj klawisz Ctrl i przyciśnij lewy przycisk myszy. Zwróć uwagę, że gdy członek koterii jest oddzielony od grupy, nie przybędzie na pomoc głównej postaci, jeśli zostanie ona ranna, ani też nikogo nie zaatakuje. Jeśli chcesz, by cała koteria zaatakowała jednego przeciwnika, podświetl go kursorem i podczas ataku przytrzymaj klawisz Ctrl - koteria będzie go atakować, póki trzymasz ten klawisz.

U wampirów krew nie płynie żyłami, tak jak u ludzi, ale jest równia ważne - by utrzymać je przy nieżyciu. Jeśli chcesz, aby twoja postać skorzystała z mocy jakiejś dyscypliny lub powstrzymała się od szału, musisz zużyć nieco jej krwi. W oknie statusu postaci znajduje się czerwony wskaźnik pokazujący aktualny poziom krwi. Aby uzupełnić niedobory czerwonego płynu, postać będzie musiała wypić krew innej istoty. Jednak nie wszystkie one zapew-

Czyż to nie ułatwia życia?

DEVASTATION

OPÓR RODZI REWOLUCJĘ

POLECAJĄ:

18 KWIETNIA 2003

www.devastation.pl

Przyłącz się do Ruchu Oporu, przeciwko tyranii Korporacji Grathius

Niezwykle bogaty arsenał 30 broni, wspomoże Cię w walce z siłami Korporacji

Oszałamiające scenerie post-apokaliptycznych miast

Devastation™ © 2002 ARUSH Entertainment, a część World Entertainment Broadcasting Corporation i Groove Media Inc. Stworzone przez Digitalo Studios, Inc z zastosowaniem źródła Unreal™. Współwydawcy ARUSH Entertainment i Groove Media. Źródło Unreal™ © 2002 Epic Games, Inc. MathEngine Karma™ © 2002 MathEngine PLC. Rozpowszechniane przez Hip Interactive Corp. Devastation jest znakiem handlowym World Entertainment Broadcasting i Groove Media Inc. ARUSH, ARUSH Entertainment, logo ARUSH Entertainment, i Play Outside the Box są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi World Entertainment Broadcasting Corporation. Groove Media i logo Groove Media są znakami handlowymi Groove Media Inc. Digitalo Studios jest znakiem handlowym Digitalo Studios, Inc. Epic Games, Unreal, Unreal Engine oraz związane z nimi loga są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Epic Games, Inc. wykorzystanymi zgodnie z licencją. MathEngine and Karma oraz loga MathEngine and Karma są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi MathEngine PLC. wykorzystanymi zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe nazwy i loga są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione. Wszelkie prawa zastrzeżone.

nią postaci pożywienie, a wiele będzie próbował się temu przeciwstawić. Jeżeli postaci nie uda się chwycić swej ofiary, znajdzie się w niekorzystnym położeniu, narażona na kontratak. Zwykle jest tak, że istoty podległe mocy twojej postaci łatwiej dają się spijać niż istoty, które nadal korzystają ze wolnej woli. Jeżeli nie możesz znaleźć odpowiedniego źródła krwi, są inne sposoby jej zdobycia. Niewielkim, ale łatwym kąskiem są szczury szwędające się po mieście - istnieje jednak ryzyko, że zainfekują one postać jedną z chorób, które roznoszą. Wspaniałym źródłem krwi są butelki z vitae, które można znaleźć pochowane w schronieniach konkurencyjnych wampirów. W niektórych przypadkach wypicie butelki z vitae może nie tylko uzupełnić poziom krwi twojej postaci, ale również obdarzyć ją specjalną mocą.

Wampiry są istotami opanowanymi przez bestię, która w nich drzemie. Potrafią one co prawda panować nad pierwotnymi instynktami, ale nie zawsze im się to udaje. Kiedy tak się zdarzy, głód i bestia wymykają się spod kontroli, a wtedy nikt w obecności takiej postaci nie jest bezpieczny. Pomarańczowy wskaźnik określa poziom szału. Gdy postać zostanie zraniona, wskaźnik szału podnosi się, a jeśli osiągnie zbyt wysoki poziom, wówczas traci kontrolę nad postacią i zarówno wrogowie, jak też przyjaciele narażeni są na ataki z jej strony. Częstotliwość wpadania w szał zależy m.in. od klanu, do jakiej postać należy, od poziomu krwi i od rodzaju odniesionych obrażeń. Kiedy twoja postać znajdzie się u progu granicy szału, możesz wypić uzdrawiający napój bądź skorzystać z dyscypliny leczenia (Heal Discipline).

Kiedy twoja postać odniesie tyle obrażeń, że wskaźnik jej zdrowia spadnie do zera, zapada ona w letarg, czyli w sen zbliżony do śmierci. By obudzić postać z letargu, inną postacią musisz użyć na niej dyscypliny przebudzenia (Awaken Discipline). Możesz się nauczyć tej dyscypliny, zużywając na nią punkty doświadczenia lub korzystając ze zwoju. Kiedy już wybierzesz tę dyscyplinę, kliknij prawym przyciskiem portret postaci w letargu - jeśli wszystko się powiedzie, postać przebudzi się z minimalnym poziomem krwi i zdrowia. Gdy wszystkie twoje postaci zapadną w letarg, gra zakończy się, a wówczas będziesz musiał załadować poprzednio zapisany jej stan.

ZAPISYWANIE I ŁADOWANIE STANU GRY

W grze są dwa sposoby zapisywania stanu gry. Możesz pozwolić, by zapis następował samoczynnie, za każdym razem gdy wkroczysz w nowy obszar (poznasz go po tym, że na ekranie pojawi się napis 'loading'). Drugą metodą jest zapisanie stanu gry w schronieniu kliknięciem chrześcijańskiego krzyża (jeśli grasz człowiekiem) bądź egipskiego krzyża ankh (jeśli grasz wampirem). Gdy klikniesz krzyż, pojawi się ekran zapisu stanu gry. Wtedy wystarczy kliknąć wolne miejsce - gra zostanie zapisana. Aby odczytać wcześniejszy zapis, należy wejść do menu Single Player i kliknąć Load a saved game.

Kiedy pojawi się ekran odczytywania stanu gry, możesz zaznaczyć Autosave (aby odczytać ostatni zapis automatyczny) lub kliknąć wybraną grę. Każdy zapis ma informację o nazwie poziomu i czasie zapisu. Kiedy już wybierzesz grę, którą chcesz kontynuować, kliknij OK.

TRYBY GRY WIELOOSOBOWEJ

##UWAGA!

Jeśli chcesz zagrać w Internecie, musisz wejść na stronę https://www.won.net/community/registration/registration.asp, ściągnąć z niej odpowiedni plik i przy jego użyciu założyć konto na WON. Więcej informacji znajdziesz w instrukcji dołączonej na płycie z grą w formacie PDF.##

INTERFEJS

Standardowo

Lewy Przycisk Myszy - Marsz do wskazanego punktu, rozmowa, atak, podniesienie przedmiotu
Lewy Przycisk Myszy + Alt - Ostrzelanie (klikasz obszar), zmiana ikony odniesienie na kursor (klikasz przedmiot)
Lewy Przycisk Myszy + Ctr - Atak grupowy (klikasz wrog), zgrupowanie koterii w wyznaczonym miejscu (klikasz miejsce), przełączanie grupy (klikasz dowódcę)
Lewy Przycisk Myszy + Spacja - Ciągły atak
Przytrzymanie Lewego Przycisku Myszy -Automatyczny atak
Prawy Przycisk Myszy - Użycie dyscypliny lub wzięcie zwoju, odłożenie przedmiotu do ekwipunku
Prawy Przycisk Myszy + Ctrl - Atak grupowy (klikasz wroga)
Prawy Przycisk Myszy + Spacja - Zaklęcie
Trzeci Przycisk Myszy - Działa jak Shift + lewy przycisk myszy

Opcjonalnie

Czwarty Przycisk Myszy - Działa jak klawisz Z
Piąty Przycisk Myszy - Działa jak Ctrl + lewy przycisk myszy

Kontrola gry za pomocą myszy (Single player)

Wybór głównej postaci - Kliknięcie Lewym Przyciskiem Myszy (LPM) portretu
Ruch automatyczny - Przytrzymanie LPM na wybranym miejscu
Atak - Kliknięcie LPM podświetlonego wroga
Dodatkowy atak - Kliknięcie wroga trzecim przyciskiem myszy
Otwarcie drzwi/aktywacja przełącznika - Kliknięcie LPM drzwi/przełącznika
Rozmowa z BN - Kliknięcie LPM na BN, jeśli pojawił się kursor rozmowy
Podniesienie przedmiotu - Kliknięcie LPM przedmiotu, jeśli kursor ma kształt przedmiotu
Użycie domyślnej dyscypliny/numiny - Kliknięcie prawym przyciskiem celu dyscypliny
Pożywianie się/pocałunek - Klawisz F lub użycie dyscypliny pożywiania się (Feed)
Wyświetlanie panelu cech - Kliknięcie LPM przycisku Character
Wyświetlanie panelu ekwipunku - Kliknięcie LPM przycisku Inventory
Wyświetlanie panelu Dyscyplin - Kliknięcie LPM przycisku Disciplines
Wyświetlanie mapy - Kliknięcie LPM przycisku Map
Wyświetlanie listy zadań - Kliknięcie LPM przycisku Quest
Zmiana komendy dla koterii - Kliknięcie LPM wybranej komendy z ikon kontroli koterii
Wyjęcie złota/pieniędzy z ekwipunku - Kliknięcie LPM ikony złota, wpisanie ilości - (domyślnie połowa wszystkiego); kursor zmienia się w ikonę złota/pieniędzy i można przenieść je jak zwykły przedmiot
Usunięcie kołka z członka koterii - Kliknięcie LPM zakołkowanej postaci

Kontrola gry za pomocą klawiatury

Pauza, wyświetlenie menu gry - Esc
Zmiana głównej postaci (uwalnia od dyscypliny opętania) - TAB
Zatrzymanie akcji - Spacja
Bieg do punktu docelowego - Shift + LPM
Wyświetlenie panelu postaci - klawisz C
Wyświetlenie panelu ekwipunku - klawisz T
Wyświetlenie panelu Dyscyplin - klawisz D
Wyświetlenie mapy - klawisz M
Wyświetlenie listy zadań - klawisz Q
Zamknięcie wszystkich paneli - klawisz Backspace
Użycie podręcznych przedmiotów - klawisze F1-F5
Szybki wybór postaci - klawisze F6-F9; F6 - Christof
Chowanie/wysuwanie paska statusu - F11
Zrzut ekranu - F12 (zapisuje jako shotxxx.bmp w aktualnym katalogu)
Wybór aktywnej dyscypliny z listy podręcznej - 1-6
Zbliżenie/oddalenie - +/-
Przegrupowanie koterii - R
Przełączanie koterii - G
Widok z perspektywy pierwszej osoby - przytrzymanie klawisza Z
Zmiana widoku - X lub 5 z klawiatury numerycznej
Ostrzelanie (tylko bronią pociskową) - Alt + kliknięcie LPM na obszarze
Atak grupowy - Ctrl + kliknięcie LPM celu
Przegrupowanie koterii do miejsca - Ctrl + kliknięcie LPM miejsca zbiórki
Atak dodatkowy - Shift + kliknięcie LPM celu
Bieg - Shift + kliknięcie LPM miejsca docelowego
Zwrot w miejscu - Spacja + kliknięcie LPM miejsca
Użycie Dyscypliny stacjonarnej - Spacja + kliknięcie LPM celu
Przeskok do następnej kwestii rozmowy - Spacja
Przerwanie/zakończenie rozmowy - Esc
Wyjście ze sklepu lub okna rozmowy - Esc

Dodatkowe klawisze do obsługi trybu gry wieloosobowej

Rozmowa - Enter
Zmiana trybu narratora na gracza - \
Powrót do oryginalnego gracza - .
Przełącznik opętania (tylko narrator) - P
Chowanie/wysuwanie panelu aktora (narrator) - A
Chowanie/wysuwanie panelu obiektów (narrator) - O
Chowanie/wysuwanie panelu kontrolnego (narrator) - V
Chowanie/wysuwanie panelu scen - S

Komendy wyrażające emocje

Wpisz: **wave, bow, menace** itd. w trybie rozmowy.
Przewijanie tekstu w oknie - Page Up/Page Down
Przemieszczenie narratora (narrator) - kliknięcie prawym przyciskiem myszy pozycji celu
Skok do miejsca (narrator) - Alt + kliknięcie prawym przyciskiem myszy pozycji celu

Gdzie jest próbka?

Już dawno ją zjadłeś.
Poznałeś jej smak i zapach.
Za darmo sprawdziłeś, czy jest dobra.
Dzięki prasie możesz wypróbować i ocenić produkt,
zanim zdecydujesz się na jego zakup.

WYDAWCY PRASY

Nasz klient ma dobrą prasę

GROWE

Mimizu

Filmy na podstawie gier to nie lada atrakcja dla zapalonych graczy. Szczególnie jeśli film jest dobry. Nawet jeżeli nie jest, fanom danej gry wypada go obejrzeć. W niniejszym artykule chciałbym przedstawić zarówno te dobre, jak i te kiepskie oraz kilka produkcji powoli wyłaniających się zza horyzontu.

[O sobie:]
Mam 15 lat i jedną z wielu moich pasji (np. gry, manga, muzyka rockowa i metalowa, fantastyka) jest właśnie pisanie. Mój dorobek to kilka recenzji w Emu Kounciku, artykuł w Mangamiksie (pismo o mandze) i kilka tekstów dla różnych stron internetowych. Moim idołem, jeśli chodzi o pisanie, jest Smuggler, gdyż uwielbiam jego kulturalny sposób obrażania. ;) [Mamie skończysz, bo masz marny wzorzec do naśladowania :)... Smuggler.]

W tej części artykułu napiszę o produkcjach, które można już oglądać w naszym pięknym (he, he) kraju. Każda otrzyma dwie oceny - filmu i adaptacji. Zastosuję skalę szkolną (1-5, „szóstkowych" filmów na razie nie ma wśród adaptacji gier). UWAGA! Przyjmijmy, że idealna adaptacja to taka, w której w równych proporcjach mieszają się motywy z gry i pomysły twórców. Przy czym najlepiej by było, by one były czymś w rodzaju rozwinięcia klimatu gry.

Mortal Kombat

USA 1995
Reżyseria: Paul Anderson
Scenariusz: John Tobias, Ed Boon
Występują: Robin Shou, Christopher Lambert, Talisa Soto

Film na podstawie drugiej części znanej nawalanki. Fabuła podobna do tej z gry - najlepsi wojownicy biorą udział w turnieju sztuk walk, by uratować Ziemię. Tak banalnie zapowiadająca się historia z czasem bardzo ciekawie się rozwija. Zdumiewają również świetne (jak na tamte czasy) efekty specjalne i niesamowite dekoracje. Całości dopełnia bardzo dobra muzyka, łącząca elementy techno i muzyki orientalnej. Jedynie do walk mam pewne zastrzeżenia - są nieco za mało efektowne. Mimo wszystko film godny jest polecenia wszystkim fanom dobrego kina.

Fani gry również nie będą zawiedzeni. Odnajdą w filmie wiele elementów z oryginału. Obraz ten jest bardziej mroczny i ponury niż pierwowzór. Właściwie można by Mortal Kombat nazwać „idealną adaptacją", gdyby nie to, że elementów z gry jest tu odrobinkę (ale tylko odrobinkę) za mało. Brakuje mi przede wszystkim tej groteskowej atmosfery. Film buduje własny, choć podobny do tego z gry, klimat, więc zasługuje na wysoką ocenę.

Film: 5+
Adaptacja: 5+

USA 1997
Reżyseria: John R. Leonetti
Scenariusz: Brent V. Friedman, Bryce Zabel
Występują: Robin Shou, Talisa Soto

Kontynuacja filmu „Mortal Kombat". Nawiązuje do drugiej i trzeciej części gry. Została zrobiona przez zupełnie innych ludzi (ze starej obsady pozostali chyba tylko Robin Shou i Talisa Soto). Cały film wygląda jak seria pojedynków połączonych beznadziejną fabułą (wojownicy bronią Ziemi przed złym Shao - Kahnem). Nawet muzyka nie jest już tak dobra jak w jedynce (z wyjątkiem „Engel" Rammsteina, który trzyma poziom). Jedynie choreografia walk jest odrobinę lepsza niż w pierwszej części filmu. To jednak nie ratuje sytuacji, gdyż „Mortal Kombat 2" - to dla mnie - totalna porażka.

Film może się jednak spodobać niektórym fanom gry, gdyż było tu sporo elementów z niej zaczerpniętych. Mimo że bohaterowie są niestety „poupychani na siłę" (byle by każdy miał chwilkę), a klimat zupełnie nijaki (w dodatku zupełnie niepodobny do tego z gry). Osobiście uważam ten film za profanację, chociaż innym może się podobać.

Film: 1+
Adaptacja: 3+

FILMY

Tomb Raider

USA 2001
Reżyseria: Simon West
Scenariusz: Laeta Kalogridis, Patrick Masset
Występują: Angelina Jolie, Leslie Phillips, Jon Voight

Któż nie zna Tomb Raidera? Ta niezwykle popularna gra nie tak dawno temu doczekała się ekranizacji. Film zapowiadany był lata temu, a ekipa wielokrotnie się zmieniała. Szczęście, że został zrobiony właśnie przez tych ludzi, bo wyszło im naprawdę dobrze. Fabuła skupia się na tajemniczym artefakcie, którego szuka Lara. Przeszkadza jej w tym tajemnicza organizacja. Film jest przepełniony akcją i przygodą, a przy tym nie straszy banałem. Efekty specjalne, scenografia i muzyka wykonane są na wysokim poziomie, co stanowi dopełnienie całości. „Tomb Raider" nie jest jednak dziełem genialnym ani przełomowym. To po prostu dobry film, który warto obejrzeć.

Niestety Tomb Raider jest raczej średnią adaptacją. Film z grą łączy właściwie tylko osoba Lary. Miejscami można odnaleźć pewne smaczki, jak na przykład lokaj ubrany w wojskowy uniform i zasłaniający się tacą (tylko, że w grze był on dużo starszy). Również muzyka przypomina tę z gry (ten sam kompozytor). To wszystko to jednak za mało, by nazwać film „Tomb Raider" dobrą adaptacją. Nawet ciekawy klimat, przypominający grę, nie ratuje sytuacji.

Film: 4
Adaptacja: 3

Resident Evil

USA\Niemcy\Wielka Brytania 2002
Reżyseria: Paul Anderson
Scenariusz: Paul Anderson
Występują: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez

Adaptacja najpopularniejszego survival horroru - Resident Evil. Film reżyserowany przez Paula Andersena, który wcześniej zekranizował „Mortal Kombat". I w produkcji czuć piętno tegoż - dużo akcji, dobra muzyka (skomponował ją Marylin Manson!) i wszechobecne efekciarstwo (w pozytywnym tego słowa znaczeniu). Fabuła opowiada o grupie żołnierzy, która w tajnej bazie korporacji Umbrella musi stawić czoło hordom zarażonych przez wirus zombi. Nie jest to zbyt ambitna historia, ale film ogląda się bardzo przyjemnie. Za jego wadę można uznać to, że podczas oglądania nie mamy ani jednej okazji, by się naprawdę bać.

Niestety adaptacja z grą ma niewiele wspólnego. Pojawia się znany z gry wirus i nazwa korporacji, a fabuła jakby zazębia się z oryginalną (miasto pełne zombi z ostatniej sceny filmu było w RE2), ale nie spotkamy tu żadnego ze znanych bohaterów. Nawet klimat jest jakiś taki „nieresidentowy". Poza tym fanom gry zapewne będzie przeszkadzać to, że film nie jest horrorem. Na pocieszenie dodam, że w drugiej części ma się pojawić Nemesis (stwór znany z gry).

Film: 4+
Adaptacja: 3

Final Fantasy

Japonia\USA 2001
Reżyseria: Hironobu Sakaguchi
Scenariusz: Hironobu Sakaguchi, Al Reinert, Jeff Vintar
Występują (głosy): Alec Baldwin, Steve Buscemi

Film nawiązuje do serii gier RPG. Projekt o tyle ciekawy, że w całości zrealizowany na komputerach. Nie jest to jedyna tego rodzaju animacja, ale tutaj ludzie wyglądają niemal jak... ludzie! Akcja rozgrywa się w 2065 roku w świecie zniszczonym doszczętnie przez fantomy z kosmosu. Doktor Aki Ross próbuje rozwikłać ich tajemnicę. Mimo to fabuła nie jest tak banalna, jak to wynika z mojego opisu. Wręcz przeciwnie - trudno ją oddać paroma słowami.

Bardzo ciekawie wygląda scenografia. Dobra jest tu również muzyka. W filmie jest sporo akcji, choć pozostawiono miejsce i na miłość, i poświęcenie, a nawet humor. Mimo tych wszystkich zalet nie wiem dlaczego, ale filmu nie oglądałem z przyjemnością. Po prostu „zjadłem" go - nie rozkoszując się smakiem. Poza tym jakoś nie byłem w stanie przywiązać się do bohaterów. Nie wiem, czy byli za mało charakterystyczni, czy film był za krótki, by ich lepiej poznać. Są to jednak moje indywidualne odczucia - inni mogą myśleć inaczej.

Niestety fani gry będą bardzo zawiedzeni (tak właśnie było ze mną). Nie ma tu ani bohaterów znanych z którejkolwiek części gry, ani magicznych zdolności bohaterów, ani charakterystycznej muzyki, ani chockobo (to stworki służące bohaterom gry za rumaki), ani w ogóle nic, co tak lubią fani sagi FF. Przede wszystkim nie ma jednak tego specyficznego, baśniowego klimatu i tej niezrównanej mocy, która tak nas wciąga w historię gier z serii Final Fantasy. Niektórzy mówią, że zarys fabularny jest podobny do tego z gier, ale ja jakoś tego nie zauważyłem. Na pocieszenie mogę dodać, że doktor z filmu nazywa się Sid (chyba w każdej części gry występował bohater o imieniu Cid). To jednak zbyt mało jak na adaptację legendarnej sagi...

Film: 4
Adaptacja: 1

Street Fighter

Uliczny wojownik

USA 1994
Reżyseria: Steven E. de Souza
Scenariusz: Steven E. de Souza
Występują: Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Kylie Minogue

Któż nie zna Street Fightera? Chociaż na pecetach ta genialna bijatyka nie była zbyt rozpowszechniona, jest to prawdziwy król salonów gier. Niestety film na jego podstawie jest, delikatnie ujmując, słaby. Za scenariusz wziął się Steven E. De Souza, który zasłynął scenariuszami m.in. do „Die Hard". To nie byłoby złe, gdyby nie fakt, że osobnik ów wziął się również za reżyserię „Street Fightera". Film to zwyczajnie porażka. Sama fabuła nie jest może aż tak zła (w wielkim skrócie - zły generał Bison więzi 63 zakładników, których muszą uratować dzielni bohaterowie), ale zawodzi, no właśnie - co? Reżyseria! Wszystko jest jakieś takie banalne i sztuczne. Gra aktorska to po prostu pomyłka. Na największe baty zasługuje idol niedowartościowanych, pryszczatych dwunastolatków - Jean-Claude Van Damme. Że jest „drewnianym" aktorem - to wiedziałem już dawno. Ale w tym filmie nawet walki z jego udziałem wyglądają kiepsko! Czy film ma jakieś zalety? No cóż, przynajmniej fabuła jest lepsza niż w „Mortal Kombat 2". (Ale za to efekty specjalne i walki - gorsze.)

Na szczęście „Street Fighter" nie jest aż tak koszmarną adaptacją. Jest sporo bohaterów znanych z gry, nieco jej klimatu i trochę znanych ciosów. Niestety bohaterowie nie są ani trochę podobni do tych z gry. Poza tym jakoś brakuje mi tu tych wszystkich energetycznych superataków. Generalnie jednak (mimo wszystko) nie jest aż tak źle.

Film: 1
Adaptacja: 3+

Double Dragon

Znak Smoka

USA 1994
Reżyseria: James Yukich
Scenariusz: Michael Davis, Peter Gould
Występują: Robert Patrick, Mark Dacascos

Bijatyka Double Dragon nie była zbyt popularna na PC, znają ją jedynie maniacy tego typu gier. Kilka lat temu na jej podstawie powstał film. Cóż, on też nie był zbyt popularny. W projekcie nie wziął udziału nikt wybitny. Znane są nazwiska Roberta Patricka i Marka Dacascosa, ale oni również nie należą do czołówki aktorskiej. Historia dwóch braci, Billy'ego i Jimmy'ego, rozgrywa się w zniszczonym świecie przyszłości. Są oni w posiadaniu tajemniczego amuletu, którego muszą bronić przed złymi ludźmi. Historia jest z banalna i naiwna. Filmowcy najwyraźniej wyszli z założenia, że wszyscy gracze to dzieciaki w wieku 7-13 lat, gdyż film wydaje się być robiony właśnie z myślą o takich ludziach. Wszystko jest proste, naiwne i przyprawione elementami komediowymi. W filmie jest sporo walk, jednak są one na dość niskim poziomie. Jedynie Dacascos pokazuje, że coś umie. Gwoździem do trumny jest kiepska gra aktorska i reżyseria. Czy film ma jakieś zalety? Owszem. Przyznam, że ogląda się go w miarę przyjemnie.

Ciekawie wygląda też miasto przyszłości i jego mieszkańcy. Tak więc film polecam młodszym czytelnikom oraz ludziom lubiącym lekkie i łatwe kino.

Double Dragon jest zadziwiająco dobrą adaptacją serii gier. Nie ma fabuły żadnej konkretnej części, ale ma odpowiedni klimat, pojawia się większość znanych bohaterów i są oni całkiem podobni do pierwowzorów. Wadą są zdolności Jimmy'ego i Billy'ego. W grze byli oni mistrzami sztuk walk, którzy byli w stanie poradzić sobie z każdym wrogiem. Filmowi bracia są nieporadni, a przeciwników pokonują jedynie fuksem. Groźni stają się dopiero pod koniec, kiedy zyskują moce medalionu. To również jest bzdura - w grze ich moc nie pochodziła od żadnego magicznego przedmiotu. To jednak nie zmienia faktu, że ogólnie ekranizacja trzyma klimat gry.

Film: 2+
Adaptacja: 4+

The House of Dead

Niestety nie wyświetlano go w Polsce. :(Nie jest to jednak jakaś superprodukcja - nikt znany nad nią nie pracował. Reżyserią zajął się niemiecki twórca wideoklipów, Uwe Boll, a scenariusz napisał Mark Altman. Fabuła niewiele ma wspólnego z tą z gry - grupa dzieciaków przybywa na wyspę opanowaną przez zombi. Może to i dobrze, bo fabuła nie była mocną stroną House of Dead. Podobno film jest całkiem straszny, co można by uznać za... wadę, gdyż gra taka nie była. ;)

Naturalnie na filmach, które tu przedstawiłem, się nie kończy. Wiele gier miało przecież odpowiedniki w postaci filmów animowanych dla młodszych (np. Mario, Pokemon czy Pac-Man). Należy też wspomnieć o filmach anime (japońska animacja oparta na mandze - japońskim komiksie), które powstają masowo na podstawie gier (głównie konsolowych). Z ciekawszych warto wymienić (podaję tytuły gier, gdyż nie znam dokładnych tytułów filmów): Virtua Fighter, Fatal Fury, Tekken.

PERSPEKTYWY

Ta część artykułu poświęcona będzie filmom, które jeszcze nie powstały, ale być może wkrótce zobaczymy je na ekranach.

Doom - plotki o ekranizacji tej gry słyszałem lata temu. Zapowiadało się fajnie, bo głównego bohatera zagrać miał nie kto inny jak Arnold Schwarzenegger! Potem jednak o projekcie było cicho, więc albo nic z tego nie wyszło, albo były to tylko plotki. Jednak potęga zapowiadanego Doom 3 pobudziła filmowców i znów mówi się o adaptacji. Jej produkcją zajmie się najprawdopodobniej wytwórnia Warner Bros. O scenariuszu, reżyserii i aktorach nie wiadomo jeszcze nic. Fabuła prawdopodobnie nawiąże do tej z gry, jednak obawiam się, że nie będzie już tak z klimatem. Otóż, słyszałem, że film dozwolony będzie od 12 lat, co oznacza, że raczej nie będzie zbyt straszny...

Hitman - ta ciekawa gra o łysym jak kolano zabójcy prędzej czy później musiała się doczekać adaptacji. Głównego bohatera miałby zagrać Christian Bale. Znany jest on z filmu „American Psycho", w którym grał... mordercę! Kto wie, biorąc pod uwagę potencjał Hitmana, może w końcu powstanie ambitny film na podstawie gry. Dokładne szczegóły na temat tej produkcji nie są jeszcze znane.

Pac-Man - studio Crystal Sky podpisało już umowę z twórcą gry, firmą Namco. Nic jeszcze na temat filmu nie wiadomo. Osobiście sądzę, że to najgłupszy pomysł w historii adaptacji gier. Ciekawe, kto zagra główną rolę. ;)

Duke Nukem - film, o którym mówi się już od dawna, ale do dziś niewiele na ten temat wiadomo. Duke'a miałby zagrać The Rock (Scorpion King) lub Bruce Campbell (Evil Dead). Prawa do ekranizacji ma podobno Larry Kasanoff, producent filmu „Mortal Kombat".

Max Payne - o filmie niewiele wiadomo, chociaż zapowiadany jest na ten rok. Ma go wyprodukować wytwórnia Collision Entertainment. Podobno poza filmem pełnometrażowym miałby powstać również serial. Słyszałem, że Maxa miałby zagrać Mel Gibson. Uważam, że ten gość idealnie by się do tego nadawał.

Tomb Raider 2 - ostatnie informacje na temat tego filmu potwierdzają, że reżyserem będzie Jan De Bont (Speed: Niebezpieczna Szybkość), a w postać Lary ponownie wcieli się Angelina Jolie. Film ma nosić podtytuł "The Cradle of Life". Fabuła będzie opowiadać o walce Lary z chińską mafią.

Mortal Kombat 3 - niewiele wiadomo na temat trzeciej części adaptacji znakomitej nawalanki. Plotki mówią, że znów zobaczymy w niej Christophera Lamberta (w roli Raydena), a fabuła nawiąże do gry Mortal Kombat 4.

The House of Dead 2 - u nas nie ma jeszcze jedynki, a tam - za wielką wodą, robią już część drugą. Wiadomo, że film będzie miał większy budżet, co raczej dobrze mu wróży.

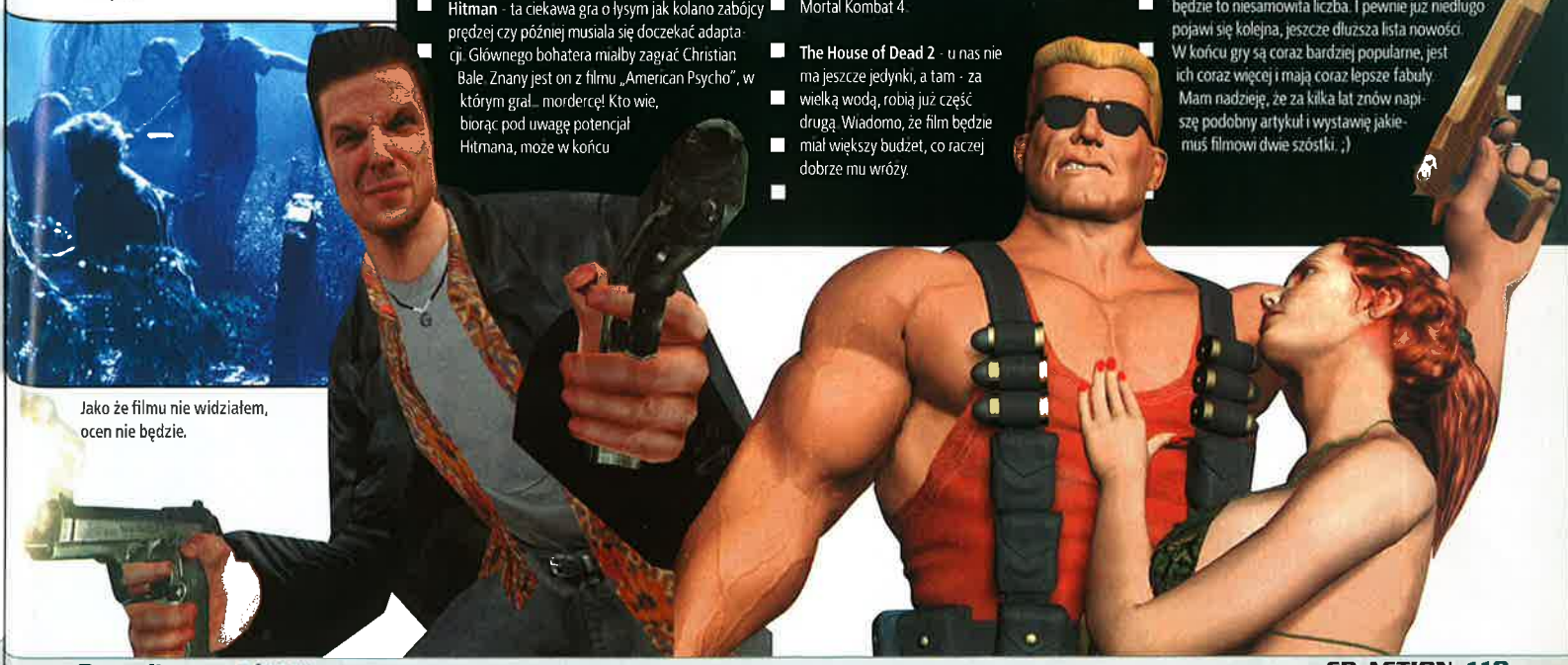
Alone in The Dark - kolejny projekt Uwe Bolla. Film zostanie przez niego wyreżyserowany na podstawie własnego scenariusza. Nie widziałem jeszcze „The House of Dead", więc nie będę prognozował.

Driver - znany z ekranizacji gier Paul Anderson ma się zająć produkcją i być może reżyserią filmu na podstawie tej gry. Premiera miałaby się zbiec z premierą czwartej części gry. Scenariuszem zajęli się Todd Jason Harthan i James Roday. Chociaż niewiele jeszcze wiadomo na temat tego filmu, producenci już zakładają, że w razie sukcesu filmu powstanie jego kontynuacja.

Resident Evil 2 - planowana jest kontynuacja pierwszej ekranizacji gry Resident Evil. Wiadomo, że miałaby bazować na pomyśle z trzeciej części gry - RE: Nemesis. Scenariuszem i reżyserią najprawdopodobniej znów zajmie się Paul Anderson.

Aliens vs. Predator - motyw walki Obcych, Predatorów i ludzi, znany z serii komiksów oraz dwóch gier na PC, ma zostać ukazany w filmie. O projekcie mówiło się od wielu lat, ale dopiero od niedawna znane są szczegóły. Scenariuszem i reżyserią zająć się ma... Paul Anderson. Ponadto jedną z ról zagra Lance Henriksen, znany z serii filmów o Obcym (solo, bez Predatora). Zaczynam lubić tego Andersona. Robi dużo adaptacji gier na dość wysokim poziomie.

Jak widzicie, jest czego oczekiwać. Nawet jeśli powstanie tylko połowa tytułów z tej listy, to i tak będzie to niesamowita liczba. I pewnie już niedługo pojawi się kolejna, jeszcze dłuższa lista nowości. W końcu gry są coraz bardziej popularne, jest ich coraz więcej i mają coraz lepsze fabuły. Mam nadzieję, że za kilka lat znów napiszę podobny artykuł i wystawię jakiemuś filmowi dwie szóstki. ;)



Jako że filmu nie widziałem, ocen nie będzie.

Mam nadzieję, że podołam wymaganiom
Mam nadzieję, że nie zawiodę
Mam nadzieję, że mnie przyjmą

Wznieść Katedrę

Marcin „Campari" Sołtys

Polacy lubią mieć nadzieję. Co chwilę z ekranów czy głośników padają napuszone i nic nieznaczące sentencje – „mamy nadzieję, że wygramy ten mecz", „mamy nadzieję, że spodoba się państwu nasz produkt", „mam nadzieję, że będziecie państwo z nami - po krótkiej przerwie". Podejrzanie popularne zjawisko. Wystarczy się przysłuchać byle rozmowie na ulicy, by usłyszeć ograny zwrot. Więcej, „nadziejowanie" nie wydaje się jedną z tych sezonowych mód na sposób wysławiania się, która mija za kilka miesięcy i ustępuje pola następnej. Można powiedzieć „co innego, oprócz nadziei, pozostaje Polsce w dobie afer politycznych, zacofania gospodarczego i pesymistycznych nastrojów obywateli?". Rzeczywiście niewiele. Szkoda tylko, że nadzieja niczego nie zmieni, zaś słynne powiedzenie sprawdza się nieznośnie często.

Skąd ten wstęp? Ci, którzy widzieli „Katedrę" Tomka Bagińskiego, powinni wiedzieć. Brak nadziei to pierwsza myśl, jaka ciśnie się na usta po obejrzeniu 6- minutowej etiudy na podstawie krótkiego opowiadania Jacka Dukaja. Dodajmy – nieprzerwanie tworzonej przez blisko 3 lata, właściwie przez jedną osobę. Dzięki „Katedrze" Bagiński wyrósł na czołowego polskiego specjalistę od efektów komputerowych (na koncie np. „Superprodukcja"), stał się żelaznym punktem zespołu grafików Platige Image, nie wspominając o prestiżowej nominacji do Oscara. Gdy czytacie te słowa, jest już po rozdaniu nagród. Cóż, nie udało się – ale sama nominacja dla „Katedry" to już ogromny sukces, zważywszy na – delikatnie mówiąc - skromną promocję tytułu na Zachodzie. Swoją drogą, ciekawe, że w Polsce prawie nikt o „Katedrze" nie słyszał aż do ogłoszenia oscarowych nominacji. To tylko kolejny smutny dowód na to, że nie zdajemy sobie sprawy z potencjału, jaki drzemie w polskich twórcach - i o ich wybitnych osiągnięciach dowiadujemy się dopiero wtedy, gdy na dane dzieło uwagę zwróci zagranica.

Zanim miałem okazję obejrzeć etiudę Bagińskiego, długo zastanawiałem się nad jej kształtem. Trudno było uwierzyć, że w ciągu marnych sześciu minut da się widzowi coś przekazać, zaszczepić w umyśle ciekawe przesłanie. Dlatego „Katedra" funkcjonowała w mojej wyobraźni jako krótki pokaz umiejętności polskiego grafika komputerowego, który postanowił pobawić się w robienie filmów i przez przypadek wyszło mu dzieło. Podczas seansu wyobrażenie to prysło niczym mydlana bańka. Pal licho efekty i przepięknie wygenerowany świat, ten film ma świetną fabułę! Powiem więcej – historia wymyślona przez Dukaja intryguje równie mocno jak strona wizualna „Katedry".

Obraz dałoby się streścić jednym zdaniem - pielgrzym przybywa do katedry, aby stać się jednym z jej filarów. Brzmi abstrakcyjnie? Nie szkodzi, to jedynie zgrabna metafora, punkt wyjściowy do dalszych przemyśleń. Zachowanie głównego bohatera trudno uznać za jednoznaczne czy oczywiste. Nie wiemy, czy został wybrany na ofiarę składaną bóstwu, czy też wszedł do środka budowli dobrowolnie i na własną odpowiedzialność. Pewne jest natomiast jedno - pielgrzym wie, co go czeka. Świadczy o tym szereg gestów – począwszy od długiego wpatrywania się w krajobraz (pożegnanie), a skończywszy na genialnej scenie, kiedy za pielgrzymem z hukiem zatrzaskują się wejściowe drzwi (ostateczne wyzbycie się nadziei). „Katedrę" wypełniają mroczne i krótkie ujęcia. Całość sprawia wrażenie, jakby była podzielona na mini-akty, pojedyncze scenki składające się na zgraną, zamkniętą kompozycję. Z pewnością taki montaż przyczynił się do powstania mistyki obrazu – do tego stopnia, że właściwie do samego końca trudno przewidzieć, co się stanie z bohaterem. Wokół wędrowca cały czas unosi się niepokojąca mgiełka tajemnicy. Z jednej strony, wygląda na zdecydowanego, a z drugiej - na osobę rozrywaną dziecięcą ciekawością. Cechy te łączą się ze stoickim spokojem postaci i brakiem nadziei. Zamiast liczyć na uśmiech losu, wędrowiec po prostu robi swoje – zgodnie z przeznaczeniem. Jego równowaga duchowa zaskakuje widza i tym bardziej zachęca do poznania zakończenia. Jeżeli przyjąć wariant, w którym pielgrzym rozumie, po co idzie do katedry, Tomek Bagiński stworzył wspaniały hymn na cześć odwagi, zdecydowania oraz aktywności.

„Katedrę" docenią głównie miłośnicy dogłębnej analizy pojedynczych sekwencji filmu. Etiuda zawiera wiele drobnych smaczków, możliwych do wychwycenia podczas drugiego, trzeciego kontaktu z obrazem. Co ciekawe - jak wynika z rozmaitych dyskusji toczonych na forach internetowych, prawie każdy interpretuje te smaczki inaczej. Siła „Katedry" tkwi właśnie w niedopowiedzeniu, a że ludzie kochają mieć wszystko podane na tacy – czarno na białym, po obejrzeniu filmu zaczynają dorabiać własną interpretację do tego, co było tylko wspomnianym punktem wyjściowym, niezbędną podstawą do rozważań - zbudowaną przez reżysera.

Jeśli podjąć próbę zrozumienia filmu, nie wolno zapomnieć o motywie tajemniczych twarzy. Pielgrzym podziwia architekturę budowli, ale nie zauważa, że każda kolumna to zdeformowany człowiek (twarze pozostają widoczne). Gdyby wędrowiec w porę je dostrzegł, pewnie ogarnęłyby go zwątpienie i niepewność. Dla widza twarze to zwyczajna zapowiedź finału, chociaż oglądając „Katedrę" za pierwszym razem nie sposób skojarzyć, iż bohatera może spotkać podobna deformacja. Same twarze, kiedy widzą pielgrzyma, uśmiechają się, jakby chciały powiedzieć „witamy". Wniosek? Tworzenie katedry to zaszczyt i rodzaj nagrody za dotychczasowe życie, udział w procesie formowania przyszłości, życia następnych pokoleń. W żadnym razie kara – gdyby tak było, postaci nie uśmiechałyby się serdecznie do wędrowca...

Bardzo ważną rolę w odbiorze utworu odgrywa muzyka Adama Rosiaka. Czasem przypomina tandetne sekwencje midi, lecz w najważniejszej części sprawdza się znakomicie i chwała jej (i kompozytorowi) za to. Szczególnie przypadł mi do gustu motyw z wnętrza katedry, czyli chór. Nie tylko pasuje do sceny tematycznie, ale również dobrze ilustruje stan wewnętrzny pielgrzyma, będącego pod wrażeniem monumentalnej konstrukcji. Finał to oczywiście uwydatnienie dramaturgii i dynamiczna żywiołowa muzyka.

„Katedra" Tomka Bagińskiego to prawdziwe dzieło sztuki. Od strony technicznej wykonane niemal perfekcyjnie, a przy tym nie stanowiące bezmyślnego pokazu graficznych fajerwerków. Aby w pełni delektować się fabułą, film trzeba zobaczyć co najmniej trzy razy. Wtedy z niekłamaną satysfakcją odkryjemy myśl, jaką chciał przekazać Bagiński - wspomnianą pochwałę odwagi oraz zdecydowania. Tak bardzo potrzebnych współczesnym Polakom, wciąż mającym nadzieję...

Podołam wymaganiom
Nie zawiodę
Przyjmą mnie

Każdy wznosi swoją katedrę

5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 2500 Wat ● głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2, głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO

- Komputer
- Konsola
- Telewizor
- DVD

Usłysz je wszystkie w przestrzeni dźwięku 5.1

Wszystkie głośniki z drewna!

DVD LVD COMPACT disc DIGITAL AUDIO PC MP3 EAX PlayStation.2 XBOX

WYBIERZ SWOJE ŹRÓDŁO DŹWIĘKU

Głośniki wyposażone w możliwość jednoczesnego podłączenia i sterowania, za pomocą pilota, dźwiękiem z kilku źródeł

DVD 5.1 | 5.1CH G9 | AUX STEREO

Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- własny wzmacniacz
- satelitki, które można powiesić na ścianie
- głośnik niskotonowy skierowany w dół
- stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera

MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 1500 Wat ● impedancja: głośnik centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) ● możliwość podłączenia urządzeń działających w standardzie 5.1 ● zewnętrzny panel sterujący ● subwoofer wykonany z drewna

5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 4500 Wat ● głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2, głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. Z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

multimedia MANTA

Unreal II
THE AWAKENING

Captain Kidd

Misja 1 Sanktuarium

Część 1: wejście do kopalni sanktuarium
Po wylądowaniu statku przejdź przez znajdujące się przed tobą drzwi. Pomieszczenie, do którego wszedłeś, ma drzwi na końcu, ale nie zdołasz ich otworzyć. Musisz się zmierzyć z tunelem po prawej. Na końcu pomieszczenia czeka się walka z kilkoma izarianami. Najprościej użyć D. U. S. T. E. R. – a. Załatwi ich jednym strzałem. Kiedy się z nimi uporasz, pojawi się jegomość, który otworzy luki w podłodze pomieszczenia z kamerą. Przelazłszy przez jeden z nich, popłyń do wyjścia, z którego znalezieniem nie powinieneś mieć większych trudności. Na górze natkniesz się na dwie grupy przeciwników (uważaj, bo jeden z drani zaatakuje cię podczas wspinaczki wyłaźnej). Uporawszy się z przeciwnościami losu, wyjdź przez drzwi znajdujące się na końcu dość długiego korytarza. Podczas wędrówki natkniesz się znów na izarian – zmieć ich z drogi wybuchowo. Po przejściu przez drzwi poczekaj na załadowanie się nowego poziomu.

Część 2: kopalnie sanktuarium
Wbrew temu, co ci mówiono, na brzegu wcale nie jest czysto i spokojnie. Zrób tu niewielki armageddon i naucz wrogów bojaźni bożej. Potem przeczołgaj się przez uszkodzone drzwi. W przedsionku natkniesz się na kupę izarian. Wybiwszy wrogie tałatajstwo, przejdź do elewatora znajdującego się w przeciwległym końcu pomieszczenia. Niestety jakiś skaarj zniszczy elewator. Zabij go w słusznym porywie gniewu i podejdź do następnego. Na górze weź pancerz i zdrówko (obie rzeczy bardzo ci się przydadzą, a znajdziesz je pod schodami). Kiedy wyjdziesz, rzuci się na ciebie dwu kolejnych nachalców (skaarjowie). Uspokoiwszy ich raz na zawsze, rozejrzyj się i przeszukaj okolicę – znajdziesz tu trochę amunicji – a ta będzie ci potrzebna!

Część 3: siłownia sanktuarium
Wyjdź na zewnątrz i wymorduj przeciwników, zaś po przejściu przez niewielki mostek skieruj się w lewo, by wziąć trochę rozmaitych dóbr. Potem idź w prawo od budynku - uważaj, bo jest tu pięknie, ale i niebezpiecznie – w okolicy kryje się podstępny skaarj. Zaraz potem zobaczysz śmierć jegomościa, który ci pomógł. Cóż - "life is brutal und full of zasadzkas". Idź dalej, otwórz luk i przejdź. Potem znów idź aż do drzwi wiodących na zewnątrz. Wyszedłszy przez nie, zobaczysz niewielkie drzwi po lewej. Podejdź do elewatora i wjedź wyżej. Z komitetem powitalnym (dwu skaarjów) rozpraw się za pomocą granatnika. Przejdź przez drzwi na końcu korytarza. Po prawej zobaczysz drzwi, ale na razie nie ich będziesz mógł otworzyć). Podejdź do końca korytarza i podnieś leżący z lewej D.U.S.T.E.R. oraz trochę amunicji. Jest tu też otwór w gruncie.

Przejdź przezeń – a strzeż się skaarjów! Na końcu tunelu zobaczysz kilka otworów z prawej. Przejdź przez jeden z nich (o ile dobrze pamiętam, środkowy). Znalazłszy się pod spodem, będziesz się musiał przeczołgać ku jedynemu, który zawiedzie cię na górę. Znajdziesz go nieopodal środka tunelu. Przejdź i zabij skaarja, którego tam znajdziesz. Jeżeli staniesz przed dostojnym obliczem kompa, z lewej zobaczysz dwa przełączniki. Przerzuć je, a komputer poinformuje cię o stworzeniu w reaktorze.

Po otrzymaniu informacji przełóż dźwignią Override na prawo od komputera. Wyjdź, a znalazłszy się na zewnątrz, kieruj się ścieżką po prawej i zejdź do reaktora. Znajdź artefakt. Gdy go weźmiesz, rzuci się na ciebie wielki skaarj. Zabij go, używając granatnika, a potem skorzystaj z elewatora pośrodku rektora, by podjechać w górę.

Misja 2 Bagna

Podejdź wprost do małej sadzawki i kierując się w lewo wzdłuż „ścieżki" - szukaj pierwszego markera, który cię skieruje ku miejscu katastrofy. Markery pokazują właściwy kierunek światła promienia. Na miejscu katastrofy porozmawiaj z jednym z wojaków. Weź M700 shotgun, amunicję, zdrówko i tarczę leżące na pobliskiej skrzyni i wokół niej.

Zabrawszy spluwę (shotgun) i wziąwszy ją w łapy, idź za wojakiem obleczonym w średni pancerz bojowy. Kiedy się zatrzyma i każe paść na twarz, nie pękaj – tu nikt was nie zaatakuje. Ale... gdy przejdziecie kawałek - za dwa głazy, napadnie cię cała horda izarian. Do walki z nimi użyj shotguna albo karabinu szturmowego C.A.R. (w zasadzie wszystko jedno, czego użyjesz, ważne tylko, byś unikał EMP - spore kule energii). Jeżeli zobaczysz, że któraś leci w twoją stronę, uskocz w bok. Trzymaj się od nich z daleka, bo mają taki promień rażenia wybuchem, że mogą uszkodzić twoje osłony nawet ze sporej odległości.

Gdy przewodnik ruszy (_!_), ty podążaj za nim. Po drodze napatoczą się jeszcze kolejni izarianie – stosuj poznaną już taktykę. Dotarłszy w rejon lądowiska Atlantisa, weź z niewielkiego stosiku wszystko, czego ci potrzeba i uzupełnij zapasy.

Możesz się zająć strzeżeniem dowolnego krańca polany, ale proponujemy pilnowanie tego, przy którym nie ma wieżyczki. Istnieją silne podstawy do przypuszczeń, że będziesz molestowany przez wrogów (skaarjowie i izarianie), ale możesz liczyć na wsparcie marines. izarian siecz jak zechcesz, ale ze skaarjami będzie trochę zachodu. Sam C.A.R. nie na wiele ci się przyda - użyteczne natomiast będzie naprzemienne korzystanie z granatnika i shotguna wspartego ogniem z karabinku C.A.R. Kiedy podejdą za blisko, rób uniki. Musisz utrzymać pozycję do przylotu promu. Bacz na zdrowie i stan tarcz. Gdy napór wroga zelżeje, wykorzystuj chwile wytchnienia do uzupełniania stanów magazynków oraz tarcz.

Misja 3 Piekło

Część 1: zejście
Po wylądowaniu przejdź przez znajdującą się za tobą jaskinię, a potem skieruj się do mostu z prawej. Spróbuj się przeczołgać obok stwora na moście tak, by bydlę się nie obudziło, w przeciwnym razie będziesz musiał je zabić. Przejdź przez luk na końcu. Elewator zawiezie cię do wnętrza budynku. Znalazłszy się na dole, ruszaj przed siebie i przejdź przez drzwi w głębi.

Część 2: odkrycie piekła
Skieruj się w lewo. Za pierwszymi drzwiami jest elewator, którym trafisz na pierwsze piętro. Przejdź przez wielkie drzwi po drugiej stronie płomieni. Nieopodal jednego z trupów leży miotacz ognia. Weź go i przeszedłszy przez drzwi, idź, aż zobaczysz płomienie przed sobą. Potem przejdź przez drzwi widoczne na lewo. Uzdrów żyjącego jeszcze biedaka, naciskając guzik obok miejsca, w którym leży. Po skończonej rozmowie cofnij się do elewatora, od którego zacząłeś. Wylazłszy z elewatora, przejdź za ozdrowieńcem przez pomieszczenie kontrolne do następnego elewatora. Zanim doń wleziesz, podbierz nieco broni ze skrzyń po prawej. Na dole przejdź przez drzwi i ruszaj przed siebie. W tych rozległych pomieszczeniach po raz pierwszy natkniesz się na nowych wrogów. Małe pająki giną trafione jednym strzałem z pistoletu dyspersyjnego, na większe będzie trzeba dwu pocisków z shotguna albo jeden granat toksyczny. Kiedy trafią ci się dwa naraz, musisz skorzystać z miotacza ognia. Wal przed siebie aż do drzwi wiodących do następnego poziomu.

Część 3: spustoszone piekło
Ruszaj w prawo i przejdź przez znajdujące się tu drzwi. Miej się na baczności, bo roi się tu od pająków. Po wytłuczeniu bestii, i bestyjek, podejdź do windy znajdującej się za niewielkimi drzwiami. Zanim wjedziesz wyżej, weź w łapy porządną broń, bo na górze też są pająki. Znalazłszy się wyżej, skieruj się w prawo. Kiedy już (pozornie) nie będziesz mógł iść dalej, zerknij na zepsuty wentylator. Przejdź przezeń i weź miotacz ognia, bo będzie ci potrzebny. Teraz skręć w prawo i idź przed siebie. Idź, aż po prawej zobaczysz okno. Naciśnij guzik przy oknie i wróć, skąd przyszedłeś. Wylazłszy z wentylatora, idź dalej, aż miniesz elewator, którym tu dotarłeś. Wal dalej aż do drzwi. Przejdź korytarzem aż do drzwi na końcu. W następnym pomieszczeniu jest sporo pomniejszego pajactwa. Wybij tałatajstwo i przejdź przez drzwi na przeciwległym końcu pomieszczenia, a potem podejdź po schodach. Znów będziesz miał nieprzyjemność z pająkami (możesz je wytłuc, używając granatnika lub shotguna). Przejdź przez drzwi na następny poziom (przedtem postaraj się uzupełnić amunicję – znajdziesz jej trochę po lewej). Potem przez drzwi do końca korytarza i windą na następny poziom.

Część 4: otwarcie piekła
Podjedź wyżej elewatorem. Przedtem trzeba otworzyć drugie drzwi w tym pomieszczeniu. Trafisz do nowego pomieszczenia z elewatorem i rozbitymi drzwiami. Elewator mógłby cię zawieźć do pomieszczenia kontrolnego, po drodze jednak trzeba ci będzie pokonać kilka przeszkód. Musisz przedostać się przez rozbite drzwi i po schodach wyżej.

Znalazłszy się w pomieszczeniu kontrolnym, naciśnij dwa znajdujące się „buttony" i wróć tam, skąd zacząłeś. Przejdź przez drzwi, które przedtem były zamknięte. Podejdź korytarzem do końca i przejdź przez kolejne drzwi. Skieruj się ścieżką ku prawej i idź, aż znajdziesz drzwi – też po prawej. Przejdź przez nie i przedostań się do elewatora na końcu szlaku. Używszy dwa razy elewatora, przedostań się do pomieszczenia kontrolnego i wciśnij tam wszystkie guziki, które dadzą się wcisnąć. Zjedź elewatorem na niższy poziom i spójrz na troje drzwi przed sobą. Podejdź do lewych, by zdobyć trochę amunicji i zdrówka, a potem przejdź przez środkowe. Pomieszczenie, w którym się znalazłeś, ma pośrodku otwór. Przejdź przezeń, wybij wszystkie małe pająki i dostań się do końca rury. Przed wyjściem w prawo weź ogniomiot – będziesz go potrzebował. Trafisz do sali z drzwiami pośrodku. Nie podchodź do nich, tylko odszukaj amunicję w lewej części sali. Przelazłszy przez drzwi, idź korytarzem do znajdującej się na końcu windy. Ponownie użyj dwakroć windy, by dotrzeć do lokalnej salki kontrolnej. Znalazłszy się tam, kolejno wciśnij cztery guziki po lewej, aby wypuścić niemiłe stwory, które jednak do czegoś się przydadzą – rozprawią się za ciebie z dużymi pajęczakami.

Teraz wciśnij guzik środkowy, by otworzyć drzwi na niższym poziomie. Zjedź niżej i przejdź przez drzwi z prawej, by dotrzeć do otworu w podłodze. Wejdź i podążaj dalej, aż trafisz do pomieszczenia z toksycznymi odpadami. Pośrodku tego pomieszczenia jest niewielkie przejście. Wyjdź przez otwór i przejściem przedostań się aż do końca. Artefaktu strzeże promień, który trzeba jakoś wyłączyć. Przedtem jednak będziesz musiał zabić królową – a do tego potrzeba ci będzie wszystka broń, jaką dysponujesz. Po utłuczeniu starej wduś przycisk nieopodal promienia i weź artefakt.

Misja 4 Acheron

Zlokalizowano trzeci artefakt i oczywiście akurat ty masz go odzyskać. Zadawszy sobie odwieczne pytanie bohaterów (czemu, murwa ich kać, w tę i nazad, akurat ja?), zabierasz się do dzieła. Podczas lądowania towarzyszy ci wycie alarmu – twoje przybycie nie zostało niezauważone. Powinieneś zobaczyć wóz z lewej i drugi nieco dalej. Uważaj, bo niestety czai się przy nich ZŁO! Gdy ruszysz dalej, przekonasz się, że za pierwszym wozem czai się merc z C.A.R-em. Zastrzel go, i jazda przed siebie! Przed sobą powinieneś mieć parę czerwonych skrzyń i drugi wóz. Ruszywszy dalej, trafisz przynajmniej na trzech merców. Każdy z nich ma inną broń. Trzeba ich zniechęcać aż do skutku, a kiedy się to stanie, zajrzyj na tyły wozu, w którym leżą znajdźki w formie amunicji, zdrówka i kombinezonów. Zaopatrzywszy się obficie, wyjdź i skieruj się w lewo, a potem przed siebie. Z elewatora wysypie się pluton merców oznaczony kryptonimem Tiger 6. Nie musisz się spieszyć, sami przyjdą po ciebie, ale jeżeli spieszno ci do konfrontacji, na początek przywal im z granatnika. Przemieliwszy ich na kurz i pył, po platformie możesz podejść do drabiny, przedtem jednak dobrze byłoby zniszczyć wieżyczkę z rakietami. Zmień ją w zgliszcza, a następnie wróć do drabiny i ostrożnie wespnij się – jest tam 5 marines, których oczywiście będziesz musiał jakoś poddać deaktywacji. Kiedy już ich ułożysz pokotem i dokonasz koniecznych poprawek w własnym stanie zdrowia (Health Powerup), w pobliżu znajdź radio, za pomocą którego będziesz mógł wezwać windę do góry. Kiedy uruchomisz radio, pojawi się lista dialogowa. Naciśnij guzik 2. Z czystej sympatii doradzamy zapisanie gry. Zejdź - i do elewatora. Zrób srogą rzeź. Uporawszy się ze wszystkimi mercami, wejdź do windy, i zjedź.

Znalazłszy się na dole, powinieneś ruszyć przed siebie, jednak zachowaj ostrożność, bo jest tu kilku nieprzyjaźnie nastawionych merców. Pamiętaj, by nie zostawiać za sobą żadnych nieprzyjaciół – okazujący litość mają zazwyczaj krótkie życie. Ruszaj precz od elewatora; powinieneś się natknąć na dwu zwykłych merców i jednego merca ciężkozbrojnego (hoplitę). Załatw ich i ruszaj dalej. Jeden z nich zacznie ostrzegać kompanów. Nie zwracaj na to uwagi – idź przed siebie niczym siejący zniszczenie Attyla Bicz Boży. Podczas tej wędrówki powinieneś trafić w miejsce, które zalewa światło – nie opodal są znajdźki – zdrówko, kombinezon (Armour) i trochę amunicji. Zbierz wszystko, co zdołasz unieść - i ruszaj dalej. Jaskinia rozbiega się na boki, ty zaś nie bez zdziwienia odkryjesz, że schodzisz w dół.

Na dole wybij wszystkich merców, którzy się tam kręcą. Lewa strona przekształca się w platformę, na której znajdziesz zdrówko. Spojrzawszy stamtąd w dół, zobaczysz coś podobnego do bulwy z mackami. Wokół tego czegoś są trzy detonatory, które trzeba ci będzie uzbroić. Dokonawszy tego, szybko się gdzieś ukryj, bo gruchnie jak gajowy (_!_) o sosnę. Zaraz potem wróć i weź artefakt. Dokonawszy tego, skręć w prawo i biegnij w stronę przeciwną do elewatora, którym tu zjechałeś. Skręciwszy w lewo - gnaj, jakby cię gonił diabeł. Ścigają cię bloby, a podłoga jakby robi się nieprzyjazna. Nie walcz z blobami, tylko wiej do drugiego elewatora, wskocz do środka i jazda w górę! Sęk w tym, że będziesz go musiał opuścić w trybie awaryjnym, bo się nie zatrzyma. Wyskocz z niego i biegiem ruszaj do lądownika. Jeden z merców będzie chciał się załapać na „krzywy ryj", ale długo to nie potrwa.

Misja 6 Kalydon

Misja jest trudna, irytująca i wymaga sporej dozy cierpliwości. Na początku Isaac pokaże ci, jak działają generatory pola. Potem wspomni, że cosik się fucked, broń wylądowała czort wie gdzie i trzeba ci będzie jej odszukać. I pójdzie precz, by zająć się własnymi sprawami (naprawa Atlantisa).

Zacznij od podniesienia wszystkich generatorów pól, które zostawił Isaac. Skieruj się na lewą stronę grani, podejdź do skrytki, weź wartowników oraz generatory, i wracaj. Postaraj się uwinąć z tym jak najszybciej, ponieważ musisz ustawić perymetr pola. Generatory i wieżyczki umieść z lewej strony i pozwól mercom wniknąć do środka (pomoże ci to przy ich wyłapywaniu), ale spróbuj oszczędzić choć dwa, bo będą ci potrzebne na drzwi. Podczas całej akcji będą się pojawiały merce żeńskiej odmiany. Pierwszy pokaże się na szczycie wzgórza - na prawo od bramy. Aida poinformuje cię o obecności samicy, po tym powinieneś zobaczyć lądownik, z którego wysypią się inne wojowniczki. Podczas tej misji będziesz informowany o każdej nowej grupie nieprzyjaciół, jaka się pojawi, co da ci czas na wykorzystanie wzmacniaczy zdrowia i energii (są zlokalizowane po obu stronach drzwi).
Przy oszczędzaniu amunicji i mądrym wykorzystaniu wieżyczki oraz generatorów powinieneś się sprawić z misją. Radzimy, byś po każdej kolejnej fali ataków - w chwili wytchnienia - zapisywał grę, bo inaczej będziesz musiał rozpoczynać misję od początku.

Misja 5 Severnaya

W tej misji będziesz musiał uratować kilku marines, więc lepiej nie zwlekaj. Wyniósłszy się ze statku, zaopatrz się w naprawdę dobrą i ciężką broń – trzeba ci będzie stłuc (_!_) kilku mercom. Przygotowawszy się na wszystko, ruszaj przed siebie. Wkrótce usłyszysz merców i marines. Powinieneś dostrzec ścieżkę, która jest widoczna, choć słabo. Skręciwszy za róg, musisz pokonać niewielkie wzgórze, z którego zobaczysz marines (z prawej, kryją się za skałą). Jeżeli ruszysz do przodu, z lewej wyskoczą merce, których musisz zdeaktywować. Dokonawszy tego, pogadaj z ocalałym marine. Bredzi trochę, ale z jego bełkotu możesz wysnuć informacje o jego koledze, który miał snajperski karabin. Potem zaczyna coś o konieczności zniszczenia tamy – i to ty będziesz musiał się tym zająć. Potem dzielny wojak spieprzy do twego promu, na którym będzie czekał na twój powrót. Gdzie wcięło Hulka Hogana, gdy go naprawdę potrzebujesz?
Pozyskawszy snajperski karabin, powinieneś odnaleźć miejsce, z którego będziesz mógł zobaczyć most. Ujrzysz coś więcej – dwu strażników spacerujących na prawo i lewo od mostu. Ponieważ twoje drugie imię brzmi Dan Boone, ze snajperki zastrzel obu wartowników. Zaraz potem na balkonie pojawią się dwaj snajperzy zaniepokojeni tym wyczynem - ich także załatw, korzystając z przewagi wysokości. Powinieneś mieć na to dostateczną ilość nabojów. Dokonawszy chwalebnego czynu, zejdź niżej i skieruj się w lewo, skąd powinieneś zobaczyć ścieżkę skręcającą w lewo i pod górę. Podążaj nią aż do miejsca przy tamie. Weź amunicję obu strażników. W pobliżu tamy powinieneś zobaczyć wielkie pomarańczowe wrota, a zerknąwszy w lewo lub w prawo - drabiny. Zejdź, a potem znów spuść się jeszcze niżej. Na dole powinieneś zobaczyć wylewającą się z upustu wodę. Niestety jest tu jeszcze wieżyczka i merc - zobaczysz ich wyjrzawszy ostrożnie zza rogu. Załatw wrogów z rakietnicy i dopiero potem ruszaj do wody oraz wzdłuż strumienia. Od upustu skieruj się w lewo - zobaczysz drabinę wiodącą w górę. Z czystego miłosierdzia w tym miejscu proponujemy zapisanie stanu gry! Spojrzawszy w górę, zobaczysz drzwi z prawej.

Po przejściu przez drzwi powinieneś przejść dalej – zobaczysz schody, którymi trzeba podejść w górę. Przed sobą zobaczysz stos zbiorników – przymierz się do nich, bo zaraz potem wyskoczy zza nich dwu merców, więc rozwalenie ich zawczasu nie jest złym pomysłem. Pokonawszy niemilców, zajrzyj za drzwi, z których wyskoczyli - pod schodkami znajdziesz tu komponenty pancerza.

Godzi się rzec, że jeżeli zechcesz podejść tymi schodami, niczego nie uzyskasz – wszystkie drzwi okażą się zamknięte (pozamykał je jakiś nieufny ponurak). Wróć na dół schodami, które cię przywiodły do miejsca utarczki z niemilcami. Znalazłszy się na dole, zerknij w bok – zobaczysz drzwi, które otworzą się same, gdy tylko do nich podejdziesz. Skręć w lewo i wespnij się po drabinach. Na górze zobaczysz pierwszą z trzech

Misja 7 Sulferon

Zaczynasz obok lądownika. Nieopodal zobaczysz bazę Izanagi. Musisz się jakoś dostać do środka, pierwej jednak trzeba ci usunąć strzegących jej obrzeży wartowników.

Podejdź do skrzyni na lewo od anteny, którą widzisz przed sobą. Jest tu karabin snajperski i zestaw rakietowy. Po zebraniu tych przedmiotów trafi ci się najpewniej średnio opancerzony wojownik - ghost. Załatw go, czym chcesz. Uporawszy się z tym mercem, staniesz wobec konieczności załatwienia ciężkozbrojnego ghosta, który wyłoni się zza małej wydmy nieco bliżej bazy. Załatw i jego, a potem zbliż się do miejsca przeznaczenia.

Wzdłuż przedniej ściany bazy ustawiono kilka wieżyczek - zniszcz je z daleka (Shock Lance nastawione na uderzenie EMP). Radzimy do każdej wieżyczki przyłożyć ze dwa razy. Po uporaniu się z komitetem powitalnym możesz ruszać na wprost, w lewo albo w prawo. Przy głównym wejściu powinieneś się natknąć przynajmniej na jednego strażnika. Nie radzimy próbować i wdzierać się do bazy przez główne wejście – powita cię kilku strażników i jedna wieżyczka. Najlepiej obejdź ją z lewej i zajdź od tyłu. Wartownika usuń strzałem z daleka, godnym Old Shatterhanda. Podczas drogi do bazy rozglądaj się na wszystkie strony, bo kryje się tu ciężkozbrojny Gwardziel (Gwardzista Twardziel).

Weź znalezione nieopodal wejścia dobra - i właź. Skryj się za jedną ze ścian, by nie dostać się w ogień wieżyczek. Jest tu średnio odporny GW. Poczekaj, aż sam zacznie cię molestować - załatw go krótko i celnie.

Wieżyczki ucisz, waląc w nie granatami EMP. W korytarzach bazy aż się roi od niemilców, więc uważaj na tyły jak każdy mężczyzna, który przyjechał do San Francisco. Zlikwidowawszy trzy wieżyczki, wejdź w drzwi nieopodal jednej z nich. Znajdziesz się w korytarzu. Uważaj, bo zacznie cię tu molestować średniej klasy GW. Skutecznie go zniechęciwszy, weź wszystko, co ukryto za skrzyniami - i ruszaj do następnych drzwi. Natkniesz się za nimi na trzech strażników. Zrównaj ich z ziemią, weź, co po nich zostało - i opuść pomieszczenie przez przeciwległe drzwi.

Ponownie znajdziesz się w korytarzu. Za skrzynią jest wieżyczka – załatw ją, jak chcesz, byleś załatwił. Ustawiono ją tak, że nie może cię porazić. Przejdź przez kolejne drzwi i idź dalej. Strażnika, który wyskoczy znienacka, zabij szybko i bezwzględnie. Otwórz drzwi i skorzystaj z elewatora. Na górze ucisz dwu strażników i włącz panel kontrolny. Połowa misji (łatwiejsza!) za tobą. Znów jesteś w pomieszczeniu kontrolnym z przyjaźnie nastawionymi marines i technikiem. Rozkaż wszystkim strażnikom zostać na miejscu - jeżeli wyślesz ich gdziekolwiek, szybko zginą. Trzymaj ich razem i pilnuj technika. Poczekaj, aż pojawią się GW (albo sam wyjdź im na spotkanie). Tak czy owak musisz użyć marines, by pomogli ci uporać się z natrętami. GW nadciągać będą w kilku falach, przez przednie i zadnie drzwi. Twoim zadaniem jest pozostanie przy życiu i utrzymanie technika w jakiej takiej kondycji, by wyciągnąć od niego dane. Gdy przestanie być użyteczny, misja zostanie uznana za zakończona powodzeniem. Jeśli misja się nie kończy – znaczy to, że został gdzieś jeszcze jeden nieprzyjaciel i trzeba go załatwić.

bomb. Wciśnij klawisz USE (Enter), by ją uzbroić (nie martw się, NA RAZIE nie wybuchnie). Zaraz potem dowiesz się, że nie powinieneś tu zaglądać. I tak nie posłuchasz.

Zrobiwszy swoje, zawróć i ruszaj przed siebie – nie schodź po drabinie. Powinieneś wkrótce zobaczyć szereg pionowych promieni. Za nimi jest drabina. Podejdź w górę, a tu poszukaj kolejnej drabiny wiodącej do góry – jest na przeciwległym krańcu poziomu. Schyl się pod rurą. Po wspięciu się wyżej czeka cię kolejna mordęga - znów drabina na przeciwległym krańcu poziomu. Dostawszy się tam, powinieneś usłyszeć rozmowy merców. Na tym poziomie są dwa luki – jeden pozwala zejść do pomieszczenia, w którym znajdują się niemilcy, drugi też – choć nie bezpośrednio. Tak czy owak będziesz się musiał rozprawić z mercami – doradzamy użycie granatnika przy pierwszej klapie. Załatw wszystkich tak, by nie uszła żywa noga (nieżywa też!). Uporawszy się z rzezią niewiniątek, przeszukaj pomieszczenie i wszystkie szafki – znajdziesz trochę amunicji, a tej nigdy za wiele. Na końcu pomieszczenia, przy komputerze, jest przełącznik, który otwiera wszystkie drzwi – będziesz mógł zaglądać, dokąd zechcesz.

Po przeciwnej stronie komputera zobaczysz drzwi. Przeszedłszy przez nie, zobaczysz drugie – przejdź i przez te. W tym pomieszczeniu jest druga bomba – usłyszysz „bipczenie". Uzbroiwszy ją, podejdź na drugi kraniec pomieszczenia i zeskocz z krawędzi w dół (do góry i tak się nie zeskakuje). Przejdź przez kolejne drzwi. Skieruj się w lewo do pomieszczenia pełnego rur. Są tu i mercy i wieżyczki. Niektórzy z merców czają się na szczytach rur. Siej zniszczenie i przejdź ku lewej – zobaczysz tu wieżę i zestaw generatorów pola. Zniszcz je – i zdekompensuj do zera wszystkich merców. Potem po platformach podejdź ku górze. Na szczycie zobaczysz strukturę podobną do kopuły. Obejdź ją wkoło, ale uważaj na wieżyczkę na parterze. Kiedy ją zobaczysz, jakiś wyjątkowo złośliwy merc umieści na parterze generator pola, co uniemożliwi ci przedostanie się na drugą stronę pomieszczenia. Zniszcz go granatem EMP, a potem zdekompensuj i merca. Przejdź na drugą stronę, ale uważaj na wieżyczkę z lewej ją, powinieneś zobaczyć rury, z których ułożono coś na kształt schodów. Przejdź na górę, a znajdziesz trzecią bombę. Na lewo od niej są rury, na które przyjdzie ci się wspinać podczas ucieczki, więc dobrze je obejrzyj. Przed przystąpieniem do uzbrajania bomby zapisz stan gry.

Sprawdziwszy wszystko, uzbrój bombę i śmigaj w górę. Nie daj się zatrzymać żadnemu mercowi. Pamiętaj – dobry merc ma leżeć nieruchomo, najlepiej na wznak. Dokonawszy rzezi okrutników, ruszaj przed siebie - do pomarańczowych drzwi, i wynoś się stąd jak najszybciej. Naciśnij guzik otwierający wyjście. Czają się za nim (po lewej) merc i wieżyczka. Zniszcz wrogów. Masz teraz 5 minut na powrót do statku, skąd spokojnie popatrzysz sobie na realizację wyniku własnych dokonań.

Misja 8 Janus

Część 1: Polaris (na zewnątrz)
Natychmiast po uzyskaniu swobody ruchów musisz się uporać z mercem, który wali w ciebie z rakietnicy, usadowiwszy się zdradziecko na szczycie wieży po prawej. Spójrz zatem błyskawicznie w górę, wybierz snajperkę (domyślnie klawisz 4) i zdmuchnij drania w niebyt. Zaraz potem będziesz musiał się uporać z ciężkozbrojnym mercem, który ukochał rakietnicę. Utłukłszy tego na wieży, wespnij się na nią po drabinie (po drodze natkniesz się na niewielkie skałki, za którymi czai się nieprzyjaźnie do świata nastawiony merc). Zabij go, zanim zaczniesz się wspinać - bo dostaniesz z dołu w plecy.

Uporawszy się z podstępnym draniem i dotarłszy na szczyt wieży, zbierz wszystko to, co tu znajdziesz - i rozejrzyj się po okolicy. Wykorzystaj przewagę położenia i tego, że masz snajperkę. Postaraj się odesłać do Wiecznych Ostępów wszystkich, których tylko dostrzeże twoje sokole oko. Upewniwszy się, że załatwiłeś już wszystkich, zejdź do podstawy wieży. Ruszaj w stronę mostu – od twojego lądownika prosto przed siebie – ale uważaj, bo kilku niedobitków ustawiło na drodze wieżyczkę i pole siłowe. Wyjmij szybko rozpylacz (D.U.S.T.E.R.) i załatw merców na moście, potem szybko zniszcz wieżyczkę i zanim wejdziesz na most, odszukaj coś w rodzaju krawężnika, za którym możesz się skryć. Schyl się i wykorzystaj go jako przedpiersie. Po zakończonym zwycięsko pojedynku z mercem i wieżyczką wejdź na most. Na lewo i na prawo są dwa spore obiekty, za którymi znajdziesz co nieco. Gdy zechcesz minąć ciężarówkę, wyskoczy zza niej kilku merców. Gdy się z nimi uporasz, pojawią się następni, którzy zostawią generatory pola i wieżyczkę rakietową. Zniszcz to wszystko i ruszaj przed siebie. Przygotuj miotacz rakiet, bo zaraz potem będziesz miał honor z kilkoma hoplitami (ciężkozbrojnymi mercami). Potem pojawi się jakiś lekkozbrojny, którego też będziesz musiał zniechęcić do żywota. Dokonawszy i tego - ruszaj dalej, ku budynkowi podobnemu do hangaru. Na prawo jakieś stopnie – podejdź w górę i skieruj się w lewo. Idź dalej, aż staniesz przed ścianą, ale zwróciwszy się w lewo - zobaczysz windę (i trochę amunicji). Wziąwszy, co ci potrzebne, wciśnij przełącznik na prawo od wind – to otworzy drzwi. Wejdź i naciśnij guzik w głębi windy.

Część 2: Polaris – Wejście Smoka
Na początku zobaczysz przed sobą naukowca – podejdź do niego, a kiedy zapyta, coś ty za jeden, każ mu otworzyć drzwi. Zaskoczony jajogłowy spełni twoje żądanie. Przejdź przez otwarte przezeń wrota, a potem przez kolejne. Przelazłszy i przez nie, zobaczysz przed sobą jeszcze jedne –za nimi jest merc, którego – taki los! – trzeba ci będzie unieszkodliwić. Następnie wejdź do pomieszczenia z wielkimi skrzyniami. Natkniesz się w nim na zgraję zwykłych merców, wieżyczek i jednego hoplitę. Najpierw zajmij się wieżyczkami (przywal w nie granatami EMP), a potem szybko chwyć w dłonie wierny karabin szturmowy i grzej, ile wlezie! Na lewo są pewne dobra, które mogą ci się przydać (granaty/amunicja do shotguna/uzdrawiacze). W razie potrzeby ulecz rany i uzupełnij stan magazynków. Potem przejdź na drugi kraniec pomieszczenia - zobaczysz tu drzwi, przez które trzeba ci przejść.

Część 3: geologiczna odkrywka Polaris
Znajdziesz się przed drzwiami - otwierający je guzik jest na prawo od nich, w górze. Otwórz, przejdź i podejdź do drzwi na drugim krańcu przejścia. Na prawo od drzwi znajdziesz uzdrawiacz, który może ci się przydać. Przed drzwiami po przeciwległej stronie jest trochę amunicji. Na lewo od nich - drugie drzwi. Zanim je otworzysz, weź w łapy granat EMP. Uchyliwszy drzwi, sfajcz wieżyczkę, którą zobaczysz na wprost własnego wytrzeszczu. Odwróć się ku prawej i ruszaj do drzwi. Przejdź przez nie. Jest za nimi kilku merców, ale przede wszystkim uważaj na niewielki luk po lewej, za którym kryje się wieżyczka. Zniszcz ją i przejdź przez luk. Po drugiej stronie jest winda. Podjedź nią, a potem przejdź w lewo. Hm... usłyszysz tu niemiłe odgłosy - jacyś mercowie dręczą naukowca. Zeskocz i zabij wszystkich (oszczędź uczonego męża!). Ocaliwszy jajogłowego, porozmawiaj z nim. Zaprowadzi cię do artefaktów. Mógłbyś pomyśleć, że ci je da, ale nie! Sam je weźmie. Kiedy skończy gadać, zechcesz wrócić... ale okaże się, że musisz znaleźć inną drogę, o czym powiadomi cię Aida. Jajogłowy ofiaruje się z pomocą. Musisz pójść za nim.

Część 4: Polaris (na zewnątrz)
Niech naukowiec otworzy drzwi. Wejdź i pozabijaj merców, których zastaniesz wewnątrz. Naukowiec kopnie się do drzwi, te jednak nie zechcą się otworzyć. Spróbuj otworzyć inne. Zaraz za nimi natkniesz się na trzech merców. Nie ma lekko - do ziemi ich. Naukowiec nie rezygnuje – otworzy okno. Przejdź przez nie i oczyść rejon aż do windy – ta nie pojawi się, dopóki tego nie dokonasz. Jest tu wiele zajadłych samic merców z ciężkim sprzętem i kilka wieżyczek. Musisz uważać. Kiedy dotrzesz do elewatora, pojawi się Meyer i podjedziecie w górę.

Część 5: Polaris (dach)
Kolejną misję możesz rozegrać tak jak chcesz. Powinieneś osłaniać Meyera, podczas gdy on zajmie się radioodbiornikiem. Co więcej, musisz ustalić granicę rejonu i wydać rozkazy podwładnym. Kilka wskazówek: trzymaj ciężkozbrojnych wewnątrz., zbieraj generatory pola i wieżyczki, często zapisuj stan gry, każde wejście blokuj generatorem pola, obronę innych miejsc poleć pozostałym mercom albo każ im strzec wnętrza.

Misja 9 Na Koja Abad

Część 1: na Koja Abad
Twoim pierwszym zadaniem po wylądowaniu powinno się stać znalezienie odkrywki. Idź przed siebie, dopóki nie zobaczysz dziwacznego stwora podobnego do jaszczura, chwytającego leżące na ziemi uskrzydlone dziwactwo. Stąd skieruj się w lewo. Idź dalej - do miejsca, w którym usłyszysz rozmawiających ze sobą dwu widmowych wojowników izanagi.

Zabij obu (najlepiej ze snajperki). Na szczycie portalu są też dwa automatyczne działka. Załatw je granatami EMP albo z rakietnicy. Niestety portal jest zamknięty i będziesz musiał go jakoś otworzyć.

Podążaj dalej drogą. Znalazłszy się przy budynku, uważaj na widmowych wojowników. Powinieneś w sumie zaliczyć czterech. Dwaj z lewej pilnują jakichś drzwi. Porobiwszy karby na kolbie snajperki, wejdź do środka. Ulecz się i załatw autowieżyczkę. W tym pomieszczeniu jest też coś w rodzaju sejfu. Otwórz go i wduś znajdujący się wewnątrz guzik - by wyłączyć pole w portalu, na który natknąłeś się wcześniej. Wróć do niego i załatw czterech ghostów, którzy się za nim kryją. Idź przed siebie, dopóki nie zobaczysz przed sobą budowli. Jest tam wielki merc z miotaczem rakiet i mniejszy, z karabinkiem szturmowym. Dokonawszy pacyfikacji, nie idź jeszcze dalej, bo wewnątrz budynku kryją się dwaj snajperzy. Zrób im dokładnie to samo, co oni chcą zrobić tobie - użyj przeciwko nim snajperki. Ruszaj dalej aż do następnego portalu. Otwórz go, wciskając guzik, który znajdziesz obok. Po drugiej stronie są dwa automatyczne działka i snajper - na widocznym w głębi moście. Dochodzisz do wniosku, że i tu nie jesteś mile widziany. Zniszcz wszystkich wrogów. Jest tam wejście do budynku na wodzie. Wejdź i wespnij się po drabinie w głębi.

Część 2: zakłady badawcze na Koja Abad Izanagi Xeno
Wspinaj się dalej. Na górze ruszaj przed siebie i na pierwszym zakręcie skręć w prawo. Na końcu jest drabina - wespnij się i na nią. Usłyszysz dwu gorąco się ze sobą spierających naukowców. Trzeba ci do nich zejść. Przedtem jednak musisz uporać się ze strażami. W tym pomieszczeniu jest dwoje drzwi. Skieruj się w te na lewo od komputerów. Przejdź przez otwór i skieruj się w pierwsze przejście na lewo. Uważaj, by nie spaść. Przejdź na drugą stronę po bocznych kładkach, ale uważaj, by nie dostać się w żaden strumień toksycznych wyziewów. Przeszedłszy bezpiecznie, wespnij się po drabinie i skieruj się w prawo. Za rogiem jest automatyczne działko. Zniszcz bezdusznego wroga i przejdź do końca – tu znajdziesz kolejnych naukowców? Przed zejściem na dół zabij strażnika. Tym razem masz przed sobą troje drzwi. Podejdź do tych na prawo od hologramu i weź nieco uzdrawiacza. Uważaj, bo możesz się tam natknąć na wrogów – czeka na ciebie jeden albo dwu niemilców. Poprawiwszy stan swego zdrowia, przejdź przez drzwi po drugiej stronie hologramu.

Samostrzelne działko na budynku pośrodku załatw z rakietnicy. Potem weź snajperkę i zastrzel wojownika po drugiej stronie. Jak Kuba Bogu, tak Jakub do Michała! Na niższym poziomie jest nieco większy twardziel, załatw i jego snajperką. Przedostań się do środkowego budynku i uważaj na dwa autodziałka. Wespnij się po drabinie i idź dalej. Zobaczysz kolejnych naukowców zajętych jakimś ekskrement... tfu! eksperymentem. Poczekaj, aż skończą i złaź na dół. Przeszedłszy przez drzwi nieopodal ufortyfikowanej ściany, zabij dwu wojowników za drugimi drzwiami. Twoje podejrzenia (że nie jesteś tu mile widziany) zyskują coraz mocniejsze podstawy. Zanim zjedziesz elewatorem na dół, zniszcz dwa autodziałka widoczne na niższym poziomie. Po zjeździe możesz skorzystać z automatu Takkra, który osłoni cię przed rakietami. Załatw miotacz rakiet, a w następnym pomieszczeniu dwu ciężkozbrojnych izanagi. Przejdź na koniec korytarza i skorzystaj z elewatora, który cię przetransportuje do następnego poziomu.

Część 3: kolejne awantury na Koja Abad
Po zatrzymaniu się elewatora musisz przejść do następnych drzwi – uważaj jednak, by nie spaść. Znalazłszy się na dole, załatw strażnika przy wejściu do budynku obcych - przed tobą. Pośrodku jaskini, pod platformą jest strażnik – nietrudno się domyślić, co masz z nim zrobić. Nieopodal wejścia głównego pod platformą są też dwa autodziałka. Zniszcz je i weź znajdźki, które leżą za nimi. Wziąwszy wszystkie uzdrawiacze i amunicję, przejdź przez główne drzwi wejściowe. W okrągłym pomieszczeniu możesz zyskać dwa karby na lufie (dwaj strażnicy), a dwu innych patroluje przeciwległy korytarz. Załatw i ich, a potem idź przed siebie, dopóki nie trafisz do pomieszczenia z drabinami.

Przed wejściem na górę załatw dwu izanagów - na platformie, na którą wiodą drabiny. Potem wespnij się i idź przejściem aż do końca. Nieco niżej jest dwu widmowców. Załatw ich i przedostań się na drugą stronę pomieszczenia, czołgając się albo przeskakując nad promieniami. Zobaczysz tu kolejny artefakt. Po jego wzięciu ujrzysz animację – z tego czegoś za tobą wylezie wrogi ci stwór – to robot, którego najlepiej załatwić granatami EMP. Kiedy wezmą go diabli, zabierz przedmiot, który upuścił - i wracaj do drzwi; nimi wyniesiesz się z tego budynku. Roboty, które będą chciały odebrać ci łup, niszcz granatami EMP.

Misja 10 Siedlisko Drakków

Część 1: siedlisko
Po wylądowaniu idź jedyną drogą, jaka okaże się dostępna. Przejdź przez drzwi na końcu i poczekaj na załadowanie się kolejnego poziomu.

Część 2: badanie NC962VIII
Wlazłszy do budynku, nie będziesz musiał długo czekać – zaatakują cię trzy lub cztery roboty. Załatw je granatami EMP lub użyj wstrząsówki (shock lance). Choć amunicję możesz zechcieć zachować na poważniejszych nieprzyjaciół. Niszcz ich ogniem z działka laserowego Drakków. W głębi tego pomieszczenia zobaczysz ludzi i Obcych w osobliwej klatce. Możesz tu też znaleźć parę uzdrawiaczy i trochę amunicji. Zbierz wszystko skrzętnie niczym mrówka i przejdź przez wielkie drzwi widoczne w głębi. W tym pomieszczeniu natkniesz się na nieznanych dotąd wrogów. Jest ich dwu – proponujemy, byś się z nimi rozprawił za pomocą dwu granatów EMP albo użył Shock Lance. Kiedy strzelisz raz do stwora siedzącego na drugim, ten zdechnie i przestanie się ostrzeliwać. Ale... lepiej zniszcz i drugie bydlę, bo roboty ustawią na nim kolejnego niemilca i znów będziesz miał do czynienia z nieprzyjemną parą. Weź amunicję, jaka została po obu wrogach - i przejdź przez drzwi z prawej albo z lewej – jedne i drugie wiodą do tego samego pomieszczenia. Czeka w nim na ciebie jeden lub dwa lekkie roboty Drakków i jeden średni. Przejdź przez dowolne drzwi i zabij średniego robota znajdującego się niżej. Zeskocz na platformę, na której się znajdował - i przejdź przez jedne z drzwi. Uważaj na dwu średnich Drakków w niewielkim korytarzu. Na jego końcu są dwa guziki, ale nie musisz na nie zwracać uwagi. Idź przed siebie ku przedmiotowi, który sieje iskrami. Podszedłszy bliżej, przekonasz się, że jakaś siła unosi cię do góry. Przedostań się na wyższy poziom. Zobaczysz tu kolejnego średniego Drakka. Zniszcz go, przejdź przez pobliskie drzwi i poczekaj na załadowanie się kolejnego poziomu.

Część 3: siedlisko Drakków NC962VIII - podbój
Przejdź przez drzwi, które zobaczysz przed sobą. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym jest sporo amunicji – i nieco pozostałości po eksperymentach Drakków. Idź przed siebie, dopóki nie przejdziesz przez drugi tunel. Pojawi się kolejny średni Drakk – i mamy nadzieję, że nie musimy ci podpowiadać, co z nim zrobić. Nieważne, jaką drogę wybierzesz – obie zawiodą cię w to samo miejsce. Idź przed siebie i podnoś amunicję pozostałą po Drakkach. Wal dalej – aż dotrzesz do pomieszczenia z cylindryczną budowlą pośrodku. Gdy zabijesz wszystkich nieprzyjaciół w okolicy, otworzą się drzwi w tym budynku. Wejdź – i poczekaj, aż załaduje się następny poziom.

Część 4: opanowanie planety Drakków NC962VIII
Natychmiast po załadowaniu się poziomu chwyć coś poręcznego i zabij znajdującego się tu Drakka. Przejdź jedynym otworem. W kolejnym pomieszczeniu znów zobaczysz cylindryczną budowlę pośrodku, tyle że znacznie większą. Przejdź dalej, ale najpierw skieruj się ścieżką w prawo, by znaleźć tam nieco amunicji. Potem skieruj się do tunelu z lewej. Są tu promienniki, które się włączają i wyłączają dość nieregularnie. Przedzieraj się przez tunel i nie daj się trafić promieniowi. Wydostawszy się z tunelu, rozejrzyj się dokoła i weź parę znajdziek nieopodal stwora siedzącego w osobliwej klatce. Doładuj wszystko, co masz, ulecz się do oporu i skieruj się do wielkiego budynku pośrodku.

Część 5: siedlisko Drakk NC962VIII - samotnia
Przeszedłszy przez drzwi znajdujące się przed tobą, natkniesz się na wielkiego Drakka. Zanim zaczniesz wymianę argumentów, schroń się pod kolumnami przy ostatnim artefakcie. Możesz z nich korzystać jako z osłony. Po kilkukrotnym trafieniu Najtwardszego z Twardych ten rozpadnie się na dwu. Aby go zabić, musisz unicestwić tę część, która do ciebie nie strzela żółtoczerwonymi promieniami. Zniszczenie drugiej części będzie stratą amunicji, bo akurat ta się odtwarza. Kryj się przed promieniami, dając nura za kolumny. Zabiwszy twardziela, weź artefakt – i oto koniec misji.

Misja 11 Avalon

Lądujesz awaryjnie nieopodal kwatery głównej TCA. Aida powiadomi cię, że w pobliżu wylądował silny oddział skaarjów. Musisz ich wytępić. Ruszaj do wieży. U podnóża niewielkiego wzgórza znajdziesz martwego marine, a przy nim trochę amunicji do shotguna i karabin snajperski. Wespnij się na pobliskie zbocze - tu natkniesz się na ciężkozbrojnego skaarja. Unikaj uderzeń energetycznych i odwzajemniaj się rakietami i toksycznymi granatami. Skończywszy spór, ruszaj ku wieży. Zza głazu po lewej wyskoczy jeszcze jeden lekkozbrojny natręt. Unik! Przywal mu z ogniomiotu lub shotguna – szkoda na niego rakiet. Przedostań się do zniszczonej wieżyczki. Na lewo, przy wodzie, jest dwu skaarjów. Ci nie mają zbroi. Przysmaż ich z miotacza płomieni. Po zabiciu obu skaarjów podejdź do podnóża wieży i skieruj się ścieżką w lewo. Uważaj – zasadził się tu na ciebie samotny skaarj. Idź ku schodom po prawej i podejdź w górę - do elewatora. Podjedź wyżej. Po zatrzymaniu się i wyjściu na zewnątrz, trzeba ci będzie się uporać ze skaarjem (na prawo), który trzyma jeńca. Skaarja zastrzel ze snajperki i dalej idź po schodach. Na szczycie natkniesz się na nieobleczonego w zbroję skaarja, który wylezie ze schodów wiodących na wieżę. Po załatwieniu go bardzo odmownym gestem podejdź schodami do góry i wyjmij rakietnicę albo granatnik z toksycznymi granatami. Wyjrzyj przez okno, by zobaczyć dwu skaarjów. Kiedy je otworzysz, ruszą na ciebie. Strzel do najbliższego z rakietnicy - i cofnij się. Drugi pogoni za tobą. Kiedy pojawi się w drzwiach, odpal rakiety albo walnij weń toksycznym granatem. Gdy obaj legną martwym bykiem, ruszaj do sterowni i dezaktywuj planetarne działo (jego wskaźniki pokażą się na twoim displayu).

Aida poinformuje, że nieopodal są jacyś marines. Cofnij się do elewatora i wciśnij guzik. Zasilanie główne i awaryjne - wyłączone. Wyjdź z elewatora i skieruj się w lewo. Znajdziesz tu karabin snajperski i sporo amunicji. Snajperką zrób zbliżenie na drzwi w dole i znajdź marine. Pójdzie naprawiać generator, musisz go jednak osłaniać, zabijając ze snajperki każdego skaarja, który ruszy za nim. Pilnie patrz w dół i ładuj snajperką, położywszy kolejną grupę. Kiedy na placu boju pojawi się ciężkozbrojny skaarj, zabij go, rozwalając ze snajperki napełnione środkami wybuchowymi zbiorniki, gdy będzie koło nich przechodził. Poczekaj, aż marine skończy i dopiero wtedy zjedź windą. Spotkasz się tu z ocalonym przez siebie marine. Idź za nim i zapewnij mu osłonę. Z prawej (zza wieży) wyskoczy skaarj, więc uważaj. Kiedy będziesz szedł wzdłuż ścieżki nad wodą, z widocznego z przodu wzgórza zejdzie dwu natrętów. Spróbuj ich zdjąć ze snajperki, zanim zdążą podejść bliżej. Idąc zboczem, natkniesz się na skaarja hoplitę, który naskoczy na ciebie z lewej. W tym starciu marine najpewniej zostanie zabity, ale tym się nie przejmuj. Idź w górę do lądowiska, a natkniesz się na dwu kolejnych marines. Z góry nadlecą statki skaarjów z nowymi ofiarami dla twoich morderczych skłonności. Idź za marines. Chłopaki ustawią wieżyczki i przegrodę z generatorów pola. Pozbieraj rozmaite, leżące w pobliżu, dobra i czekaj cierpliwie na kolejnych skaarjów. Będą się pojawiać falami - po czterech ciężkozbrojnych i „lekkotrafnych". Generator dość szybko straci moc, ale na to niewiele poradzisz. Ataki skaarjów odpieraj rakietami, by rzecz załatwić szybko i sprawnie. Unikaj pocisków energetycznych. Załatwiwszy wszystkich, zobaczysz kolejną animację... a potem czekaj na załadowanie się następnej misji.

Misja 10 Dorian Grey

Zostaniesz „podjęty" z powierzchni przez statek flagowy komandora Hawkinsa. Na początku zbierz wszystko z obu stron pomieszczenia i poczekaj na dalszy rozwój wydarzeń. Uzupełniwszy wszystko i uleczywszy się tak, że z nadmiaru energii gotów byłbyś zgwałcić choćby sedes, cofnij się do miejsca, w którym rozpocząłeś poziom i popatrz, co się będzie działo. Gdy Tosc zacznie rozrabiać, zabierz się do uciszenia bydlęcia - używając najcięższych argumentów. Kryj się za dwiema kolumnami pośrodku pomieszczenia i strzelaj zza nich. Jak długo pozostaniesz za nimi - nie dając Toscowi okazji do strzału, nic ci nie grozi. Wal, aż przeciwnik opuści Singularity Cannon (zobaczysz krótką animację) - podbiegnij, podnieś działko, znów daj nura za kolumny i użyj działka przeciwko Toscowi – to jedyny sposób na drania. Niczym innym go nie „weźmiesz". Uporawszy się z przeciwnikiem, przejdź przez drzwi i skieruj się przed siebie i na prawo od miejsca, w którym rozpocząłeś poziom. Teraz masz drzwi otwarte. Przejdź przez pierwsze po lewej - zobaczysz kolejną animację. Obejrzawszy wszystko, co dla ciebie przygotowali twórcy gry (mamy nadzieję, że nie zapomniałeś, iż jest to tylko gra komputerowa!), przejdź przez drzwi widoczne przed tobą i podejdź po rampie – po to tylko, by zobaczyć kolejną dramatyczną scenę. Potem się odwróć się i przejdź przez drzwi na przeciwległym krańcu pomieszczenia. Natkniesz się tu na kolejnego T. Załatw go z Singularity Cannona, a potem przejdź - kolejno - przez dwoje drzwi. Dalej prosto i rampą na prawo. Zobacz, co się przydarzyło dzielnym marines – i zabij Tosca. Obejdź pomieszczenie dookoła i przejdź na zniszczoną kładkę. Będziesz się stąd musiał przedostać do miejsca, w którym stał Tosc. Wykorzystaj antygrawitację, ale bądź ostrożny. Skorzystaj z niewielkiej półki obok balkonu (przeskocz na półkę, a dopiero potem na balkon). Dostawszy się tam, przejdź przez drzwi na końcu korytarza, a potem przez następne. Podejdź do czegoś, co w zarysach przypomina generator. Skorzystaj z mniejszej grawitacji i przedostań się do drzwi - przejdź przez nie. Skieruj się do tych z prawej, przejdź korytarzem do następnych, a potem kolejnych. Przez te jednak nie przechodź - wyjdą z nich dwaj marines, którzy utną sobie pogawędkę. Dopiero teraz przez nie przejdź i załatw Tosca. Przeskocz na następny poziom i przejdź przez drzwi. Idź dalej przez kolejne – tymczasem statek obróci się kompletnie na bok. Skocz, by dosięgnąć guzika przy drzwiach. Znalazłszy się w cylindrycznym pomieszczeniu, załatw Tosca i przedostań się na jego drugi kraniec. Szalupa ratunkowa jest na dnie. Wejdź... i zakończ grę.

Ankieta 2002

WYNIKI

Nadeszło ciut ponad 5000 ankiet, tak w formie pisemnej, jak i elektronicznej. Wielkie dzięki dla każdego, komu się chciało ją wypełnić i wysłać! A oto, co z niej wynika. (Tu uwaga: z przyczyn oczywistych – konkurencja... – pominęliśmy informacje, które mogłyby zdradzić zbyt wiele na temat naszych planów i waszych oczekiwań – mamy nadzieję, że to zrozumiecie i zaakceptujecie.)

Typowy Czytelnik (czyli TC)

Typowy czytelnik to osobnik płci męskiej (94% ankietowanych), uczeń gimnazjum, liceum lub student mieszkający w dużym lub średniej wielkości mieście. Lansowane przez zazdrośników opinie, że „CDA to pismo dla smarkaczy z pierwszej klasy podstawówki" można zatem spokojnie wsadzić do lamusa albo też wygłaszającym takowe opinie... powiedzmy - do kieszeni. TC przede wszystkim gra (61%) lub wykorzystuje komputer do nauki (20%) i pracy (8%). Dla 11% TC komputer to narzędzie do tworzenia - grafiki, muzyki, stron WWW, programowania itd. TC czyta nas od kilku lat (zwykle 3-4), choć i tych, co przekonali się do nas w ciągu ostatniego roku, jest nadspodziewanie wielu. TC samodzielnie odkrył CDA lub dowiedział się o nim od kumpli. TC albo nie czyta innych pism komputerowych prócz CDA, albo też czyta pisma poświęcone sprzętowi, programowaniu itd.

Procesory:

P250 MHz lub mniej	9%
266-500 MHz	20%
533-800 MHz	21%
800-1000 MHz	18%
Powyżej 1 GHz	32%

Pamięć:

do 16 MB	1%
do 32 MB	3%
do 64 MB	12%
do 128 MB	38%
do 256 MB	33%
powyżej 256 MB	13%

Akceleratory:

nie ma	9%
z 4-12 MB RAM	11%
z 16 MB RAM	19%
powyżej 16 MB RAM	61%

DVD

ma	26%
nie ma zamiaru mieć	38%

Zatem typowa konfiguracja to procesor powyżej 1 GHz, 128-256 MB RAM, akcelerator 32 MB lub więcej i CD-ROM.

CDA

Cena - cóż, nie narzekacie... zbytnio. :) Uważacie, że drogo - ale warto.

TC uważa też, że 148 stron w CDA jest w sam raz, choć około 25% chciałoby większej objętości. Właściwie dla nikogo stron nie jest za dużo. Opracowanie graficzne CDA chwali 51% ankietowanych, a następne 33% uważa je za „super". Istotne zastrzeżenia ma cały 1% czytelników. Boksy na CD-ki akceptuje większość TC. Nieco więcej kontrowersji wzbudziły pudełka DVD na CD.

A czemu czytacie CDA? Ponad 50% osób wybrało w ankiecie „dla większości wymienionych (w ankiecie) powodów". Dla 26% największym magnesem są artykuły i ich autorzy. Ilość CD i pełne wersje gier (czyli zdaniem Mastahów „jedyny powód, dla którego ludzie kupują CDA") to główny wabik na niecałe... 10% respondentów. Hm, ciekawe, prawda? 81% TC nie ma żadnego problemu z nabyciem CDA. TC bardzo przypadł do gustu numer specjalny (trzynasty) naszego pisma.

Teksty w CDA

W waszych ocenach dominują określenia: w sam raz, odlotowe, profesjonalne. Negatywne opinie (że za fachowe, drętwe, naiwne itd.) oscylują w granicach 2%. W ocenie różnych działów najczęściej stawiacie im piątki, czasem czwórki. Najwięcej szóstek zebrały recenzje gier. Najmniej podoba się wam Świnka i... FPP Zone. (Należy jednak pamiętać, że to dział adresowany do fanów jednego gatunku gier - że maniakom przygodówek czy RTS-ów FPP Zone nie przypadło do gustu, trudno się dziwić.)

Kąciki tematyczne na CD

Dla większości TC jest ich w sam raz i zajmują odpowiednią ilość MB na Cover CD.

Gadżety

No proszę, a jednak - w ogromnej większości - lubicie je! Najbardziej spodobał się wam portfel na CD, najmniej - zeszyt.

Ulubiona pełna wersja gry roku 2002

Wygrało - dość niespodziewanie dla nas - Mortal Kombat IV. Soul Reaver, Blair Witch i Screamer 4x4 również miały sporo zwolenników. Natomiast nie przypadły wam do gustu V-Rally, Deathtrap Dungeon i Worms (te ostatnie być może z uwagi na dość skomplikowany dla TC sposób uruchomienia?). Niewiele osób głosowało na Medal of Honor (!) i GTA 3 (!!!). Cóż, nie wiemy, kiedy je daliśmy - ba, naszym zdaniem w ogóle ich nie daliśmy w pełnej wersji! Ale skoro tak się wam nie podobają, więcej takich nowości nie będzie! :P

I to już wszystko. Naturalnie w wielkim skrócie. Za kilka miesięcy sami zobaczycie, jak wysuwane przez was postulaty i propozycje wpłyną na wygląd i zawartość CDA. Mamy nadzieję, że w kolejnej ankiecie (pod koniec tego roku) również weźmiecie aktywny udział.

logosy

Ściągnij sobie logo już teraz

7164
cena: 1 zł + VAT

AA22.001303	AA22.008547	AA22.014345	AA22.001334	AA22.008132	AA22.006491	AA22.001423	AA22.007167	AA22.007808
AA22.008040	AA22.007251	AA22.003030	AA22.001320	AA22.002987	AA22.008268	AA22.001443	AA22.008139	AA22.008368
AA22.003046	AA22.001413	AA22.003071	AA22.001435	AA22.009043	AA22.008445	AA22.008138	AA22.010720	AA22.008112
AA22.001365	AA22.001524	AA22.001565	AA22.003050	AA22.011534	AA22.003087	AA22.001404	AA22.008413	AA22.001332
AA22.007824	AA22.008287	AA22.008116	AA22.001437	AA22.001375	AA22.008263	AA22.001353	AA22.007823	AA22.008248
AA22.009588	AA22.001376	AA22.001384	AA22.001520	AA22.003091	AA22.008323	AA22.001486	AA22.008324	AA22.001212
AA22.007205	AA22.008463	AA22.007825	AA22.007839	AA22.007208	AA22.001432	AA22.001351	AA22.001557	AA22.011540
AA22.001589	AA22.001294	AA22.002990	AA22.007834	AA22.008270	AA22.001489	AA22.008264	AA22.008257	AA22.001414
AA22.008320	AA22.001602	AA22.001218	AA22.011532	AA22.001381	AA22.008272	AA22.011535	AA22.008529	AA22.008330

wiadomości graficzne

Wyślij SMSa o treści AA22.(numer wiadomości graficznej) pod numer **7265, cena 2 zł + VAT**

AA22.011548	AA22.009298	AA22.009282	AA22.011021	AA22.010496
AA22.010512	AA22.009259	AA22.009343	AA22.009294	AA22.009345
AA22.014347	AA22.013105	AA22.008135	AA22.009263	AA22.011015
AA22.009352	AA22.009283	AA22.011028	AA22.010501	AA22.010499
AA22.010478	AA22.009321	AA22.009255	AA22.010511	AA22.011550
AA22.014355	AA22.011549	AA22.009346	AA22.009344	AA22.010497

dzwonki

7164
cena 1 zł + VAT

AA22.013463 Madonna, What It Feels
AA22.013070 DJ Valium, Bring the Beat Back
AA22.013339 Karina Costa, I Say A Little Prayer
AA22.013342 Reamonn, Supergirl
AA22.012975 D'Agostino Gigi, L'amour toujour
AA22.013068 Jones Marc, New Life
AA22.014067 Guano Apes, You Can't Stop Me
AA22.013069 Sylver Liquid, Energy
AA22.012995 Pro 5, Tell me
AA22.012990 Jeanette, Go Back...
AA22.012950 D'Agostino Gigi, La passion
AA22.014069 Jeanette, Rock My Life
AA22.012967 Blackstreet, Dr. Dre, No Diggity
AA22.013015 Ich Troje, Miłość i zdrada
AA22.013020 Ich Troje, Wznieś mnie
AA22.013033 Stachursky, To nie boli
AA22.012992 M.T.J., Lovely Dance

dzwonki superhity

7265
cena 2 zł + VAT

AA22.014072 Jennifer Lopez, Jenny From the Block
AA22.011866 Red Hot Chili Peppers, The Zephyr Song
AA22.014076 Wilki, Ja ogień ty woda
AA22.014068 Ich Troje, Żadnych Granic
AA22.009226 Saint Etienne, Action
AA22.009218 Eminem, Cleaning Out My Closet
AA22.014077 Robbie Williams, Feel
AA22.014073 Roxette, A Thing About You
AA22.013024 Urszula, Na sen
AA22.012953 Las Ketchup, Kusha las payas
AA22.011872 Tatu, All the Things She Said
AA22.013337 Sarah Connor, Skin on Skin
AA22.011862 Nelly, Kelly Rowland, Dilemma
AA22.010054 P. Diddy, Usher, Loon, I Need a Girl
AA22.009227 Whitney Houston, Whatchaulookinat
AA22.014066 Cypress Hill, Rock Superstar
AA22.014065 Bomfunk MCs, Something Going On

Więcej znajdziesz na naszej stronie:
telefony.bravo.pl

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: **AA22.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**. Płacisz za to **tylko 1 zł + VAT**
Możesz również ściągnąć **SUPERHITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to **tylko 2 zł + VAT**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPERHITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA22.(numer logo lub dzwonka). numer telefonu znajomego**, np. AA22.105599.506517666

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia

TAWERNA RPG

Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

donosi Valkiria

Wyścig to pierwszy dodatek do Neuroshimy. Jest w nim pełno rozszerzonych zasad i wyczerpujących informacji o wszystkim, co ma związek z wszelkiej maści pojazdami. Autorami suplementu są Ignacy Trzewiczek i Jędrzej Ilukowicz, grafiki wykonali Radek Gruszewicz i Tomek Jędruszek, autorem okładki jest Piotr Cieśliński. Dodatek ma 128 stron.

Trwają prace nad pierwszym polskim dodatkiem do gry Earthdawn: Przebudzenie Ziemi. Przy jego tworzeniu zaangażowani są m.in. Dawid Pawlica i Maciej Szaleniec. Wydawcą ma być oczywiście MAG.

Wydawnictwo ISA, które wypuściło na nasz rynek polską edycję Dungeons & Dragons - w najbliższym czasie ma przygotować serię komiksów w świecie Greyhawk.

Na przyszły rok planowana jest druga edycja Wiedźmina: Gry Wyobraźni. Główne zmiany, które zostaną wprowadzone - to nowa mechanika. Michał Marszalik (jeden z autorów poprzedniej wersji) jednak zapowiada, że zasady będą współgrać z poprzednimi. Wydawcą będzie oczywiście firma MAG.

Prawdopodobnie niebawem w sprzedaży pojawi się nowe pismo w zupełności poświęcone figurkowym grom bitewnym pt. "Szarża". Wydawcą magazynu ma być Portal.

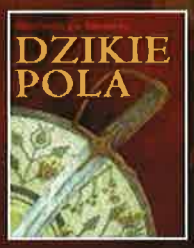
Na stronie Puszkina można znaleźć największą i najczęściej aktualizowaną listę konwentów w Polsce. Znajdziecie ją pod adresem http://puszkinsite.valkiria.net.

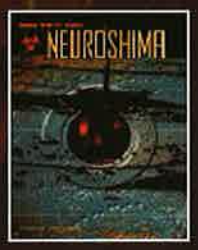
Witam po raz kolejny wszystkich miłośników ogólnie rozumianej fantastyki. Tym razem - zgodnie z wieloma waszymi sugestiami - napiszę coś więcej o samych grach fabularnych. Dużo osób o tym słyszało, ale nadal nie wie, o co w tym wszystkim chodzi. Postaram się jakoś temu zaradzić.

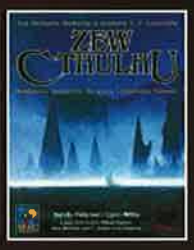
Tradycyjnie zachęcam do odwiedzin serwisów http://tawerna.rpg.pl

Co to jest RPG?

RPG (z ang. Role Playing Games) zwane popularnie grami fabularnymi lub grami wyobraźni to nic innego jak ciekawa i zabawna forma spędzania wolnego czasu w gronie od 2 do 5 osób (czasem bywa ich więcej). Jeden z graczy nazywany jest Mistrzem Gry. To on jest osobą prowadzącą całą rozgrywkę, a jego zadania przypominają pracę reżysera i scenarzysty teatralnego bądź filmowego. Gdy już wiadomo, kto zostanie Mistrzem Gry (zazwyczaj decyduje się na to osoba, która jest dobrym gawędziarzem i ma wyobraźnię), należy wybrać system, czyli świat, w którym będzie się grało - i zasady niezbędne do prowadzenia rozgrywki. Wszystko to można znaleźć w podręcznikach dostępnych w księgarniach, sklepach hobbistycznych i Empikach. Do wyboru mamy ogromną liczbę pozycji. Jedne z najpopularniejszych to: Warhammer, którego akcja rozgrywa się w świecie fantasy pełnym orków, elfów i krasnoludów; Wiedźmin na podstawie prozy Andrzeja Sapkowskiego; Zew Cthulhu, czyli horror wzorowany na opowiadaniach H.P. Lovecrafta; czy w końcu Dzikie Pola wiernie wzorowane na XVII wiecznej Rzeczypospolitej Szlacheckiej. Gdy zdecydujemy się na to, w jakim świecie będziemy grać, należy stworzyć postacie, w których role wcielą się gracze. Każdy z biorących udział w sesji (prócz oczywiście Mistrza Gry) wybiera lub losuje - za pomocą kostek - wygląd i cechy postaci. Jeśli jest to świat fantasy, można się wcielić np. w rolę potężnego maga czy odważnego rycerza. Gdy gramy np. w Neuroshimę - w świecie po wojnie atomowej - tworzymy postać wojownika autostrad, radiooperatora lub zabójcy maszyn. Kiedy każdy z graczy zdecyduje już, w jaką rolę się wcieli, można rozpocząć grę.







Mistrz Gry rozpoczyna opowieść - zarysowuje graczom wygląd świata, aktualną sytuację, w której się znajdują, następnie stawia przed nimi zadanie do wykonania. Wszystko to na podstawie scenariusza, który wcześniej dla nich przygotował. Może to być np. konieczność odnalezienia chipu niezbędnego do uzdatniania wody w schronie (jeśli gramy w Neuroshimę), eksploracja starożytnych katakumb i zgładzenie nekromanty, który zagraża okolicy (Warhammer) czy też obrona Jasnej Góry przed szwedzkimi zastępami (Dzikie Pola).

Prowadzący grę opowiada o tym, jak wygląda świat otaczający bohaterów. Odpowiada na pytania graczy - co widzą, słyszą czy czują ich postacie. Odgrywa również Bohaterów Niezależnych, czyli mieszkańców danego świata. Jeśli zatem gracze chcą wypytać o coś napotkanego przechodnia, porozmawiać z karczmarzem czy potargować się z Żydem - będą rozmawiać z Mistrzem Gry. Uczestnicy tej zabawy w pełni kontrolują poczynania bohaterów. Jeżeli zdecydują, że ich postać wypije wodę ze strumienia, zaatakuje smoka lub przeskoczy na koniu przez przepaść - tak też się dzieje. Mistrz Gry jednak decyduje o powodzeniu takiej akcji. W tym celu może się posłużyć mechaniką, czyli zasadami pozwalającymi na test tego, czy dana czynność się udała. W tym celu używa się kostek (najczęściej z sześcioma lub dziesięcioma ściankami).

Na końcu gry Mistrz Gry zawsze rozdziela Punkty Doświadczenia. Jest to nagroda dla graczy, którzy najlepiej odgrywali własne postacie oraz przyczynili się do tego, by rozwiązać postawione przed drużyną zadanie. Za Punkty Doświadczenia można zwiększyć współczynniki opisujące cechy i umiejętności postaci, aby w przyszłości wykonywane testy częściej kończyły się sukcesem.

Zapewne większość z was zwróciła uwagę na to, że gry RPG są podobne do ich komputerowych odpowiedników. Macie oczywiście rację, choć zapewne niejednego zdziwi, że pierwsze RPG pojawiły się w latach 70 - i to na ich podstawie zaczęto później tworzyć: Ultimę Online, Baldurs Gate'a czy Neverwinter Nights.

WIOSENNY KONKURS ZE SKUTEREM!

Wygraj skuter marki Piaggio

Aby wziąć udział w konkursie, należy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jakie dwie gry, zrecenzowane w tym numerze CDA, pochodzą ze "stajni" Toma Clancy'ego.

A. Splinter Cell i Project IGI 2
B. R6: Raven Shield i Project IGI 2
C. Splinter Cell i R6: Raven Shield

I odpowiedź wysłać SMS-em pod numer **7164**

Odpowiedź wpiszcie według schematu:

CA.SK.X

Gdzie x oznacza prawidłową odpowiedź.

Koszt wysłania SMS-a to 1 zł + VAT. W konkursie wezmą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia nadesłane SMS-em z treścią zgodną z podanym schematem.

Nie ma ograniczenia co do liczby przesłanych SMS-ów przez jednego uczestnika.

Uwaga: osoby niepełnoletnie mogą brać udział w konkursie o ile uzyskają zgodę swoich rodziców lub opiekunów.

Regulamin konkursu dostępny w siedzibie wydawnictwa i na stronach www.cdaction.com.pl!

Skuter warty ponad 6000 zł.

NEWS

Nowa strona eMZety!

Nie mam w zwyczaju się chwalić, ale w momencie gdy to piszę, nowa strona FPP MegaZinu funkcjonuje wprost genialnie. Co dzień dostarczamy odwiedzającym porcje najciekawszych informacji ze świątka FPP, udostępniamy nowe pliki, nie brakuje też tekstów do poczytania. Nie wierzysz? Sprawdź sam! http://fpp.cdaction.pl/.

eMZeta w radiu!

Tak, tak, to nie pomyłka! Wpadłem na całkiem oryginalny pomysł i postanowiłem sprawdzić, czy nadaje się na prezentera. Udało się - w wyniku tego eMZeta ma własną audycję w radiu Quatro (http://rq.pl/). Button, dzięki któremu możecie posłuchać radia poprzez Winamp, znajduje się na naszej stronie internetowej – http://fpp.cdaction.pl/. Wystarczy kliknąć! Audycji eMZety posłuchać możecie w każdy poniedziałek od 14 do 15. Zapraszam!

UT2k3 – kolejny bonus pack

Jest już dostępny kolejny darmowy bonus pack do gry Unreal Tournament 2003, którą można już kupić w Polsce (szukajcie w Empikach). Epic Bonus Pack – bo tak brzmi jego nazwa – dodaje do gry trzy tryby (Invasion, Last Man Standing i Mutant) i dziesięć map (DM-IronDeity, DM-IceTomb, BR-Canyon, DOM-Junkyard, DM-Rustatorium, DM-1on1-Crash, DM-1on1-Mixer, DM-Injector, CTF-Avaris, CTF-DoubleDammage).

Half-Life 2 w tym roku?

W Sieci zaczęły krążyć pogłoski, że sequel gry Half-Life ukaże się jeszcze w tym roku. W każdej plotce jest odrobina prawdy, a ponadto część faktów rzeczywiście wskazuje na to - więc kto wie, może przy odrobinie szczęścia rzeczywiście już za kilka miesięcy będziemy mogli zagrać w Half-Life 2...

Devastation – MP Demo

W drugiej połowie marca wydane zostało wyczekiwane demo gry Devastation. Pierwszą stroną na świecie, która je udostępniła, była polska www.devastation.pl. Jednak jak się szybko okazało - plik, który się na niej znalazł, nie był finalną wersją dema i został szybko wycofany. Zanim to jednak nastąpiło, strona przeżywała prawdziwe oblężenie. Dość powiedzieć, że ściągając plik trudno było uzyskać transfer większy niż 1kB. (Demko macie na CD-ku - i to takie specjalne, dla prasy!)

Więcej newsów na http://fpp.cdaction.pl/.

ACTION FPP

SLip

Microsoft oznajmiło, że na razie nie ma zamiaru wydawać nowego DirectX i póki co wstrzyma jego rozwój na wersji 9.0. Czy oznacza to również zastopowanie rozwoju technologicznego? Zdecydowanie – nie. Konkurencyjne firmy raczej nie wycofają się z wyścigu o miano tego pierwszego pod względem wydajności ich podzespołów. Co więcej, nawet jeśli postęp w grafice zostanie nieco przystopowany, większą wydajność kompa można będzie spożytkować na polepszenie AI przeciwników, jak i urealnienie fizyki gry.

Fizyka – odrobina świeżości w grach

W trwającym od pewnego czasu wyścigu technologicznym skoncentrowano się na jednym podstawowym celu - chciano, poprzez ciągłe dążenie do fotorealizmu, jak najbardziej upodobnić rzeczywistość wirtualną do tej realnej. Wydaje się, że obecnie postęp w dziedzinie grafiki komputerowej jest na tyle duży, iż można byłoby... nieco to przyhamować. Nie oznacza to jednak zastopowania rozwoju gier komputerowych, w których pozostało jeszcze dużo do zrobienia, np. w dziedzinie AI czy odwzorowania praw fizyki.

Świat nie tylko wygląda, ale i żyje!

Do rozwoju sztucznej inteligencji wymagana jest piekielna moc obliczeniowa, o której posiadacze domowych pecetów mogą jedynie marzyć. Dlatego też na razie nic wielkiego się w tej dziedzinie nie dzieje. Inaczej jest, jeśli chodzi o odwzorowanie praw fizyki. Tu jest coraz lepiej i wygląda na to, że w najbliższym czasie właśnie w tej dziedzinie oczekiwać można największych zmian. Nie muszę chyba dodawać, że zmiany te na początku będą widoczne głównie w grach FPP, które tradycyjnie już jako jedne z pierwszych kuszą graczy nowymi technologiami.

Math Engine w UT2k3

Niewątpliwie jedną z największych atrakcji Unreal Tournament 2003 jest Math Engine. Dzięki niemu nie tylko pokonani przez nas przeciwnicy nie wpadają w tekstury, ale i spadają ze schodów, zsuwają się ze zboczy czy w stosunkowo naturalny sposób reagują na trafienie w poszczególne części ciała itp. Podkreślić należy, że efekt taki powstaje nie dzięki zaprogramowanym wcześniej skryptom, ale obliczeniom wykonywanym w czasie rzeczywistym. Podobnie ma być zresztą z Doom III. Autorzy twierdzą, że dzięki systemowi kolizji nic nie będzie miało prawa wpaść w tekstury, a przeciwnicy, jak i pomniejsze elementy na planszy będą reagować na trafienie naturalnie. Rzeczywiście, w alfie Doom III pudełka po spotkaniu z pociskami wystrzelonymi z shotguna latały po pomieszczeniu wprost w wspaniały sposób.

CryEngine - czarny koń?

Wiecie, co to takiego CryEngine albo firma CryTek? Podejrzewam, że większość z was odpowiedziała negatywnie. Tymczasem warto wiedzieć! CryEngine (autorstwa ludzi z CryTek) ma szereg interesujących własności. Jedną z nich jest całkiem niezłe odwzorowanie praw fizyki. Dynamiczne oświetlenie, efektownie wylatujące w powietrze samochody po wysadzeniu granatem. W połączeniu z nieprzeciętną grafiką i opcją tworzenia olbrzymich przestrzeni daje to naprawdę ciekawy efekt. Już dziś mogę śmiało powiedzieć, że z olbrzymim zniecierpliwieniem wypatruję gry, która wykorzystywać będzie ten właśnie silnik graficzny.

Devastation – to jeszcze nie do końca to...

Jedną z gier, której głównym atutem miała być swoboda wynikająca z zaawansowanej fizyki, jest Devastation. Jak owe zasady fizyki zostały oddane, przekonacie się, grając chociażby w demo. Szybko zauważycie zapewne, że i owszem - lokacje zaśmiecone są różnego rodzaju puszkami, deskami i butelkami, które można podnieść i wykorzystać jako broń. Taką butelką można rzucić, ale i stłuc ją, by przekształciła się w narzędzie nazywane potocznie tulipanem. Swoją drogą, podobne możliwości ma dostarczyć gra w FPP XIII, w którym to niczym szczególnym będzie powalanie z krzesła przeciwnika ciosem w plecy czy też gładzenie jego łysiny cegłą.

Wracając jednak do Devastation, wierniej oddana fizyka gry (w porównaniu z wcześniejszymi tytułami) nieco zmienia rozgrywkę. Np. podczas biegu korytarzem możemy potrącić puszkę, a ta odbije się od ściany i wyda dźwięk, który naprowadzi na nas przeciwnika. Ciekawostką jest także przygotowywanie pułapek. Możemy np. ustawić przy sobie kilka beczek z wybuchową mieszanką i zdetonować je, fragując niczego niespodziewającego się przeciwnika, który wybiegł właśnie zza rogu. Można także podnieść np. piłkę tudzież inny przedmiot - i cisnąc nim w określone miejsce, tym samym odwracając uwagę innego gracza i wabiąc go np. w przygotowaną wcześniej pułapkę. Jednak wiernie oddaną fizykę w tej grze widać tylko w miejscach, w których pomyśleli o tym autorzy. Nie można np. przestrzelić kół samochodów znajdujących się na arenie. Nie ma też co marzyć o niszczeniu ścian, tak jak w Red Faction.

Polacy nie gęsi...

Jak widać, silniki fizyczne dopiero co raczkują. Jednak z olbrzymim zaciekawieniem należy wypatrywać gier, takich jak Doom III czy też Postal 2. Ten drugi tytuł powinien być już dostępny w sprzedaży. Również polscy producenci gier nie pozostają w tyle. Nasza rodzima gra – Painkiller, korzystać ma z silnika fizycznego Havok. Ma on być gwarantem widowiskowych i naturalnie wyglądających akcji. O tym, do jakiego stopnie posunie się w najbliższym czasie postęp w fizyce gier i jak wpłynie to na samą rozgrywkę, przekonamy się na podstawie tytułów, które mają się pojawić jeszcze w tym roku.

PS Tekst ozdabiają m. in. dwa bardzo ciekawe obrazki z Painkillera. Oba to exclusive'y dla FPP MegaZinu i CDA.

FPP MegaZin nr 16 na CD

Na cedeku znajdziecie szesnasty numer FPP MegaZinu, a w nim między innymi wyniki ankiety, szereg ciekawych tekstów, rozbudowany download i galeria z najnowszymi obrazkami z gier. Zapraszam do lektury!

PS Jeśli ciekawi was, czy w Sieci dostępny jest już siedemnasty numer FPP MegaZinu, zajrzyjcie na naszą stronę internetową – http://fpp.cdaction.pl/.

Tylko 29,99 zł

ZEMSTA URZĘDASA

Masz na pieńku ze zwierzchnikami?

To Twój ostatni dzień w biurze?

Wyrzucili Cię z pracy?

Sformatuj szefowi twardy dysysk

Gra dla tych, którzy... pracowali... pracują... zamierzają podjąć pracę.

Zrób ksero intymnych części ciała

Dodaj do kawy nieco płynów

Uwaga! Nie bierzemy odpowiedzialności za Twoją pomysłowość!

Wkrótce w sprzedaży w hipermarketach i wybranych punktach z prasą!

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Majówka

Wiosna! Nie trzeba wielu powodów, by się szeroko uśmiechać. No, chyba że się w tym roku zdaje maturę. Zatem maturzystom na pocieszenie, reszcie ku większej radości - kolejna porcja zabawnych tekstów, wyszperanych przez nas z zakamarków Sieci. (A do tego drugi odcinek opowieści Mr Jediego.) Dobrej zabawy!

Wysoki Sądzie...

Potwierdziło się, że oskarżony uderzył pokrzywdzoną kijem w głowę, zaznacza się jednak, iż pokrzywdzona nie była w tym mieszkaniu zameldowana.

***

Oskarżony gonił oskarżyciela prywatnego po mieszkaniu, obrzucając go słowami obraźliwymi, wymienionymi w nagłówku.

***

Moja dotychczasowa formalna żona, a w tym procesie powódka, żyje ostatnio z niejakim Józefem Z. Ja rozumiem, że powódka musi żyć, ale dlaczego właśnie z Józefem Z., który jest znanym w całej okolicy chuliganem.

***

Proszę uprzejmie Wysoki Sąd o nakazanie mojej żonie, z którą prowadzę proces rozwodowy, aby wydała mi z naszego mieszkania, które zmuszony byłem opuścić - następujące przedmioty: dwie sztuki koszul, jedną parę spodni, materac, kalosze i dwa karnisze, bez których dalsza moja egzystencja jest niemożliwa.

***

Mój współmałżonek jest histerykiem. Zasadniczą cechą tej choroby jest mania wielkości, co wyraża się tym, że jak często wynika z jego słów, uważa każdego za s...syna.

***

Z pozwu: Pozwana nie zajmowała się domem, lecz - razem z matką - chodziła po wsi na różne rozrywki, jak śluby czy pogrzeby znajomych oraz skubała pierze u sąsiadów...

Z odpowiedzi na pozew: Nie jest prawdą, aby pozwana zajmowała się tylko rozrywkami, jak twierdzi powód. Jeśli chodzi o pogrzeby, trudno je w ogóle uważać za rozrywkę, gdyż i tak pogrzebów tych w miejscowości R. bywa niewiele, najwyżej 1-2 rocznie...

***

Jak stwierdzono, pozwany mieszkał w dniach 16-17 sierpnia br. w hotelu nie z kobietą, lecz z żoną.

***

Prawdą jest, że żyję nie z mężem, ale z innym mężczyzną, ale mnie to bardzo boli...

***

Oskarżycielka prywatna jest moją narzeczoną i mimo że ma dopiero 20 lat, prowadzi się nielegalnie... Kiedy zaczęła wracać do mieszkania w nocy, najpierw zacząłem ją karcić, a potem w kłótni zwyczajnie uderzyłem pogrzebaczem...

***

Poszkodowany był bardzo zdenerwowany i krzyczał, więc by go uspokoić, uderzyłem go laską w głowę...

***

Podejrzany cieszy się w miejscu zamieszkania dobrą opinią, wszelkie zarobki przepija z kolegami....

***

Podejrzany Z. cieszy się złą opinią w miejscu zamieszkania, a nie znęca się nad rodziną dlatego, że jest kawalerem.

***

Zarzuty przeciwko mnie, jakobym był nałogowym alkoholikiem, nie są prawdziwe, ponieważ niestety nie piję wódki codziennie...

***

Pozwany stale stuka w ścianę mieszkania i posługując się alfabetem morsa obraża powoda wulgarnymi słowami.

***

Teściowa zamieszkała z nami i bezustannie siedziała nam na głowie, robiąc swoje.

***

Oskarżony będąc w stanie pijanym, dobijał się w budynku urzędu do drzwi ustępu i to nie dla ludzi, ale dla pracowników.

***

Wyprowadzając się z mieszkania, zabrałem wszystkie swoje rzeczy, również teściową.

***

Ten dom to w większości budował Jan K., który był kochankiem mojej babki, a częściowo jej siostry.

***

Powód nagminnie używa we wszystkich sytuacjach wulgarnych słów, nadając im różne znaczenia, wskutek czego jego wypowiedzi bywają niezrozumiałe dla otoczenia.

***

Katarzyna W. nigdzie nie pracuje, uprawia wolny zawód na ulicach miasta, zwłaszcza w okolicach Dworca Głównego.

Moja mama

Moja mama wiele mnie nauczyła. Od wczesnej młodości sączyła we mnie wiedzę, jaka się nie śniła filozofom...

Nauczyła mnie doceniać dobrze wykonana pracę: „jeśli zamierzacie się pozabijać, zróbcie to na zewnątrz. Przed chwilą skończyłam sprzątać!".

Nauczyła mnie religii: „lepiej się módl, by na dywanie nie było śladu".

Nauczyła mnie podróży w czasie: „jeśli się nie wyprostujesz, strzelę cię, że się znajdziesz w przyszłym tygodniu!".

Nauczyła mnie logiki: „dlaczego? Bo ja tak powiedziałam, i już!".

Nauczyła mnie przewidywania: „tylko załóż czystą bieliznę, na wypadek gdybyś miał wypadek".

Nauczyła mnie ironii: „śmiej się, a zaraz ci dam powód do płaczu!".

Nauczyła mnie tajemniczego zjawiska osmozy: „zamknij się i jedz kolację!".

Nauczyła mnie wiele o wytrzymałości: „będziesz tu siedział, póki nie zjesz tego szpinaku".

Uczyła mnie meteorologii: „wygląda, jakby tornado przeszło przez twój pokój".

Nauczyła mnie zagadnień z fizyki: „gdybym krzyczała, że spada na ciebie meteor, czy byś raczył mnie wysłuchać?".

Nauczyła mnie modyfikacji zachowań: „przestań zachowywać się jak twój ojciec!".

Nauczyła mnie zazdrości: „są miliony dzieci, które mają mniej szczęścia i nie mają takich wspaniałych rodziców jak ty!".

Opowieści Mr Jediego (2)

Seks, kłamstwa i kasety wideo. Oraz misiurka.

Nie wytrzymałem. Złapałem DVD z „Władcą pierścieni" i poszedłem go rozmienić. Dostałem za to dwie „Martwice mózgu". Gdyby do tego dołączyć amerykańskie żądanie zmiany tytułu „Dwie wieże" na jakiś mniej godzący w dumę narodową oraz posądzenie autora „Powrotu króla" o naśmiewanie się z Elvisa, nawet Johnny Quest - wykonujący od poniedziałku do piątku (ok. 20.35 na Cartoon Network) obsceniczne ruchy w małym okienku, nie wydaje się aż taki głupi. Tak naprawdę głupia wydaje się tylko sama głupota, która jest bezmyślną siłą niszczącą coś tylko dlatego, że tego nie rozumie. - Oooj, zabrzmiało poważnie! - powiedziała księżniczka, po czym obdarzyła czarnego rycerza tak gorącym pocałunkiem, że aż mu się przyłbica zrolowała. A potem była „scena", ale ze względu na morale naszych czytelników jestem zmuszony ją pominąć - dodam tylko, że brała w niej udział rozkładana zbroja z teleskopem, misiurka, różowa szlafmyca, ciasto z bakaliami oraz dwie dwórki przebrane za siedmiu krasnoludków.

Zresztą jeśli już jesteśmy w temacie, pozwolę sobie na małą dy(a)gresję. Nie wiem, czy zauważyliście pewien ciekawy mechanizm dotyczący elementów erotycznych w filmach, grach komputerowych i temu podobnych produktach oraz sposobu, na jaki traktują je media, a co za tym idzie - my sami. Zwykło się wyolbrzymiać, że to młodzież jest zdeprawowana, bo ogląda filmy pełne seksu i przemocy, bo gra w gry komputerowe pełne golizny i krwi, gdy tymczasem te same twórcze objawy ludzkiej wyobraźni w innych przypadkach są nie tylko tolerowane, ale wręcz niezauważane. O czym mówię? Na przykład zwykło się twierdzić, że młodzież mało dzisiaj czyta (co akurat jest prawdą - choć bardzo uogólnioną), a zarzuty padają często z ust starszych pań, które zaczytują się na każdym kroku licznie u nas wydawanymi romansidłami. Nie to, bym miał coś przeciwko, bo dobra książka może

Rys. Darek Styrna

Wywieszki, szyldy...

Sklep z lodami gałkowymi. Obok lodów kakaowych leżała karteczka: KAKAŁOWE.

*W jednym z supermarketów: „ryby pływające do góry brzuchem nie są martwe, tylko odpoczywają w ten sposób„.

*W jednym z miast przed sklepem całodobowym: NON STOP - otwarte do 22.

*Szyld: FRYZJER DZIECINNY (przy ul. Karłowicza we Wrocławiu).

*W Poznaniu nad zakładem krawieckim: SPODNIE - ROK ZAŁOŻENIA 1912.

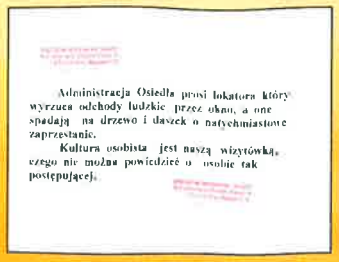
*Warszawa, ul. Belwederska, sklep spożywczy. Kartka na drzwiach: „tu można kupić papierosy, które szkodzą zdrowiu".

*W butiku na Piotrkowskiej jest: WYSPRZEDAŻ.

*W zabytkowym kościółku w Dębnie: „gdy chcesz zwiedzać, zadzwoń po proboszcza. Naciśnij dzwonek RAZ, a gdy nikt nie wyjdzie, dalsze dzwonienie jest bezcelowe".

*Dawno temu we Wrocławiu: PUNKT USŁUG STOLARSKICH - ZRÓB TO SAM W PODWÓRZU.

*Na rynku w Łodzi: MANDARYNKI, B. SŁODKIE, B. PESTKOWE.


Administracja Osiedla prosi lokatora który wyrzuca odchody ludzkie przez okno, a one spadają na drzewo i daszek o natychmiastowe zaprzestanie.
Kultura osobista jest naszą wizytówką, czego nie można powiedzieć o osobie tak postępującej.

*W sklepie z ubraniami w Łodzi: KISZERTY.

*Bardzo często występujący napis przed lumpeksami: EKSKLUZYWNA TANIA ODZIEŻ.

*W pewnym sklepie dla piwoszy: „otwarte albo zamknięte"; „otwieram o 14 albo jak przyjdę".

*Na zamkniętym straganie kartka z napisem: ÓRLUB.

*Czynne całą dobę o-24H.

*Tabliczka na terenie PKP w Bielsku-Białej: „zakaz wysypywania śmieci – surowo wzbroniony".

*Na drzwiach knajpy w Rzeszowie: „otwarte od 13 do - puki to ma sens".

*W pewnym małym mieście (w Izbicy Kujawskiej) można iść do dwóch fryzjerów: jeden ma na nazwisko KOŁTUN, a drugi CZUPRYNA, natomiast ja znam też takiego, który nazywa się - Czesław Wyczesany.

Jak robić jaja w windzie

1. Kiedy jesteś w windzie sam na sam z jedną osobą, poklep ją po ramieniu, a potem udawaj (lub twierdź), że to nie ty.
2. Naciśnij przyciski i udaj, że cię kopnął prąd. Uśmiechnij się i spróbuj jeszcze raz.
3. Zapytaj, czy możesz nacisnąć przyciski za innych, ale naciśnij te niewłaściwe.
4. Zadzwoń do psychiatry (lub telefonu zaufania) z telefonu znajdującego się w windzie i zapytaj, czy nie wiedzą, na którym piętrze właśnie się znajdujesz.
5. Przytrzymaj drzwi i powiedz, że czekasz na przyjaciela. Po chwili pozwól drzwiom się zamknąć i powiedz: „cześć Tomek, jak minął dzień?".
6. Upuść pióro (lub długopis) i zaczekaj, aż ktoś się schyli, aby je podnieść - wtedy krzyknij „to moje!".
7. Weź ze sobą aparat i zrób zdjęcie każdemu, kto jest w windzie.
8. Przenieś własne biurko do windy i za każdym razem, gdy ktoś wejdzie do środka, pytaj, czy był umówiony\a.
9. Na podłodze rozłóż planszę do gry i pytaj, czy mają ochotę zagrać.
10. Postaw pudełko w rogu windy i za każdym razem, gdy ktoś wejdzie do środka, pytaj, czy słyszy jak coś „tyka".
11. Udawaj, że jesteś z obsługi lotów i sprawdzasz procedury bezpieczeństwa.
12. Pytaj: „czy czułeś to?".
13. Stań bardzo blisko kogoś i od czasu do czasu obwąchuj.
14. Kiedy drzwi się zamkną, obwieszczaj jadącym: „wszystko w porządku, bez paniki, otworzą się ponownie".
15. Mów, że widzisz aurę nad głowami innych.
16. Spoliczkuj się, mówiąc: „zamknij się, wszyscy się zamknijcie!".
17. Otwórz brutalnie walizkę (lub torbę) i zaglądając do środka - zapytaj: „macie tam wystarczająco dużo powietrza?".
18. Stój cicho i bez ruchu w rogu, twarzą do ściany, nie wysiadaj.
19. Przestrasz się innego pasażera i krzyknij (tak jak w jakimś horrorze): „jesteś jednym z nich!" - i powoli się wycofaj.
20. Załóż na dłoń skarpetę i używaj jej do rozmowy z innymi pasażerami.
21. Obsłuchuj ściany windy za pomocą stetoskopu.
22. Wydawaj z siebie dźwięki przypominające eksplozję - kiedy ktoś naciska przycisk.
23. Wytrzeszcz gały na innego pasażera, przez chwilę wyszczerz zęby i obwieść: „mam dziś nowe skarpety!".
24. Kredą narysuj na podłodze mały kwadrat i oznajmij pasażerom, że: „to jest moja prywatna powierzchnia" lub lepiej zaśpiewaj „mój jest ten kawałek podłogi!".

Alternatywne definicje

Bankier: ktoś, kto pożyczy ci parasol podczas pięknej pogody, natomiast kiedy zacznie padać, natychmiast ci go odbierze.

Harcerz: dziecko ubrane jak kretyn pod przywództwem kretyna ubranego jak dziecko.

Konsultant: ktoś, kto weźmie zegarek od twojej żony, powie która godzina, po czym każe zapłacić za tę informację.

Dyplomata: ktoś, kto potrafi powiedzieć „spier..." w taki sposób, że poczujesz podniecenie w związku ze zbliżającą się wyprawą.

Ekonomista: ekspert, który dzisiaj potrafi dokładnie wyjaśnić, czemu jego wczorajsza prognoza na dziś się nie sprawdziła.

Koleżanka/kolega: osoba przeciwnej płci, która ma „to coś", co powoduje, że absolutnie nie masz ochoty się z nią/nim przespać.

Pesymista: optymista z bagażem doświadczeń.

Informatyk: ktoś, kto usunie problem, o którym nie wiedziałeś i w sposób, którego nie rozumiesz.

Ból głowy: często stosowana przez kobiety metoda antykoncepcji.

Intelektualista: ktoś, kto przez ponad 2 godziny jest zdolny myśleć o czymś innym niż seks.

Nanosekunda: odcinek czasu, jaki upływa pomiędzy zapaleniem się zielonego światła a czasem, w jakim facet za tobą zaczyna trąbić klaksonem.

Praca grupowa: możliwość zwalenia winy na inne osoby.

Łatwa: termin używany w stosunku do kobiety, która traktuje sprawy seksu tak jak mężczyzna.

Piłka nożna: to, za co tak naprawdę wychodzą za mąż kobiety, zupełnie zresztą nieświadomie.

Hardware: ta część komputera, którą można kopnąć, kiedy software przestanie funkcjonować.

Inflacja: powód, dla którego musisz przeżyć ten rok za pieniądze, jakie zarabiałeś w zeszłym.

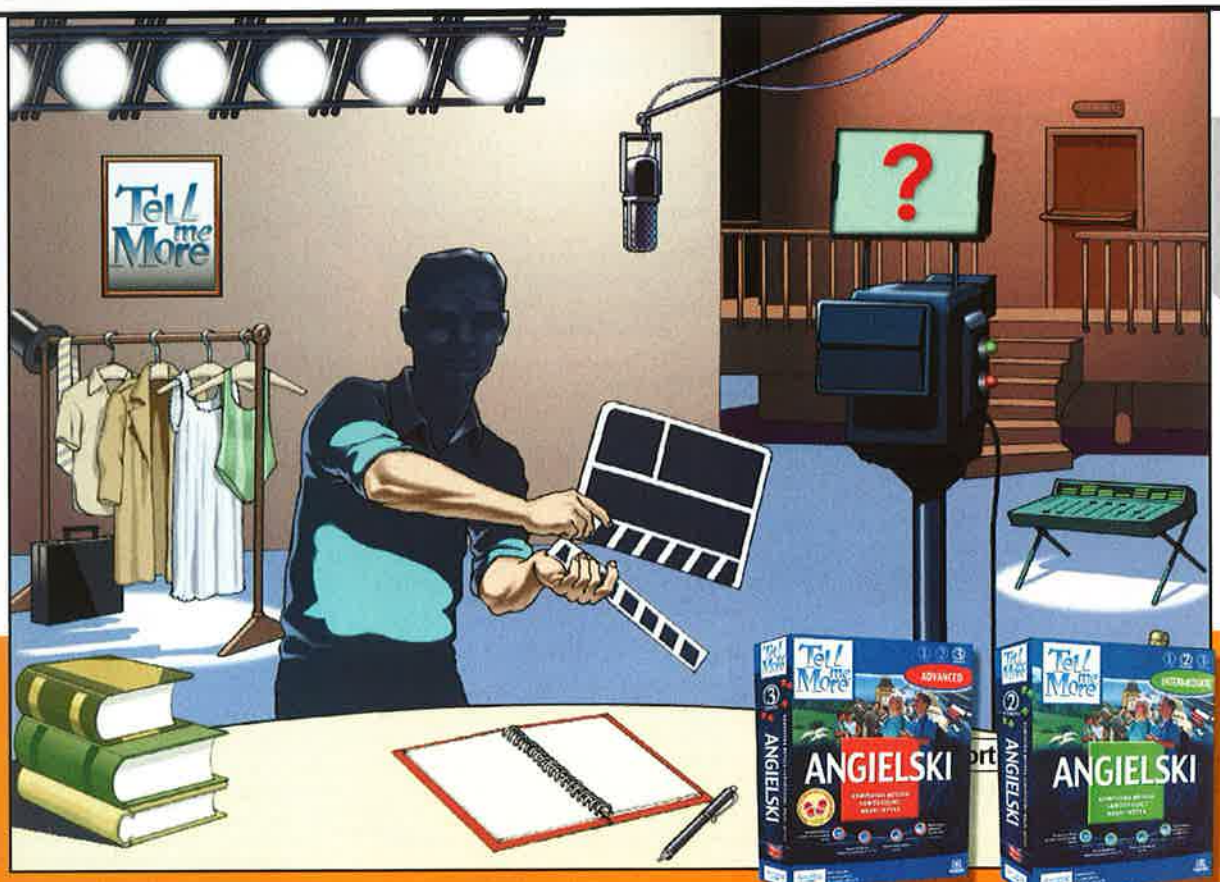
Fizyka kwantowa: murzyn w ciemnym pokoju szukający czarnego kota, którego tam nie ma.

być dobra, bez względu na gatunek, jaki reprezentuje. Chodzi mi o coś innego. Większość tych romansów to tak naprawdę w większości czysta, twarda erotyka (nie użyję słowa „pornografia", bo to by już zabrzmiało zbyt poważnie, a nie o to chodzi) i są u nas wydawnictwa wręcz specjalizujące się w wydawaniu romansideł, w których na co drugiej stronie sprężyny w łóżku aż trzeszczą od miłosnych igraszek opisywanych z iście maniacką szczegółowością. Nie podam tutaj tytułów oraz nazw wydawnictw, ale ręczę, że bardzo łatwo jest się na te napatoczyć prawie na każdym kroku.

A po co o tym piszę? A tak sobie, bo akurat taką dziwną sytuację udało mi się zaobserwować i nie jest moim celem kogokolwiek potępiać, lecz jedynie zwrócić uwagę na to, że często punkt widzenia zależy od punktu siedzenia; a to, co inne i przez nas nie zrozumiane, wcale nie musi być złe. Bo bardzo łatwo przyczepia się negatywne etykietki tylko dlatego, że się czegoś lub kogoś nie rozumie, nieprawdaż? I tak oto nasza królewna została posądzona przez doradców jej królewskiej mości o deprawację rycerstwa, a czarny rycerz - ze względu na ksywkę - został oskarżony o ciemnotę i to tylko dlatego, że strona oskarżająca nie potrafiła zrozumieć, że nie to jest ładne, co jest ładne, tylko to jest ładne, co się komu podoba. Wszak co drugi komputerowiec regularnie wpada do kumpla komputerowca z tekstem „przyszedłem z twardym. Master czy Slave?" i jakoś nikt ich nie oskarża o perwersję. Przesadzam? Być może, ale tylko dlatego, że wszyscy wiedzą, iż żartuję, ale ile jest takich przypadków, w których królewna i rycerz zdani są na banicję i to bynajmniej nie dlatego, że zrobili coś złego? Może czasami warto pomyśleć za samego siebie, zamiast za pewnik uznawać informacje tylko dlatego, że „w gazecie pisało"?

Zresztą cała ta scenka z udziałem naszej królewny bardzo się podobała Dżordżowi, który - pełniąc na dworze funkcję nadwornego czarodzieja - widział całe to zajście i jak zwykle z powodu odniesionych szkód moralnych - rzucił się z okna prywatnej wieży zamkowej. A jako że pod swoją gwieździstą togą nie nosi bielizny (podobnie jak imperator Palpatine), strasznie biadolił, że go podczas skoków podwiewa. I nie dość, że stłukł sobie pupę, to jeszcze przechodząca akuratnie obok dwórka zarzuciła mu publiczne obnażanie się podczas lotów akrobatycznych. Nie to, by coś miała przeciw, ale dlatego, że „tak się zwykło robić" i nawet jej do głowy nie przyszło, iż można inaczej i bynajmniej nie zawsze musi to świadczyć o zepsuciu. Misiurka. Przepraszam, wiem, że to jest od czapy, ale musiałem to napisać - to słowo jest genialne, nie uważacie?

Mr Jedi
(www.kawaii.pl)



Program ma dwa interfejsy - swobodny i „z przewodnikiem". Niestety oba nie są pozbawione wad i niedogodności.

Maciek Kuc

Tell Me More

Zawsze podchodziłem sceptycznie do uczenia się z pomocą komputera. Utarło się już nawet, że rodzice, kiedy kupują nowy komputer dzieciom, poza standardowym oprogramowaniem dokupują jeszcze program do nauki j. angielskiego: „aby dziecko nie tylko grało, tylko czegoś się nauczyło dzięki tym wszystkim multimediom". Rzeczywistość niestety prawie zawsze okazywała się całkiem inna - dzieciaki, i owszem, wykorzystywały wszelkie możliwości własnych maszyn... tyle, że do grania. A programy edukacyjne lądowały na zasłużonym miejscu na półce, dla przyzwoitości co jakiś czas odkurzane. Miejmy nadzieję, że tego losu nie podzieli też najnowsze wydanie trzech części Tell Me More. Z przyjemnością stwierdzam, że aplikacja bardzo pozytywnie mnie zaskoczyła.

Jak wspomniałem, pod szyldem Tell Me More zostały wydane trzy programy: dla początkujących (beginner), średnio zaawansowanych (intermediate) i zaawansowanych (advanced). Każda część kosztuje 119 złotych, więc zakup wszystkich jest poważnym obciążeniem portfela. Nie jest to jednak w żadnej mierze konieczne. Dlaczego? O tym za jakiś czas. Zanim przejdę do opisywania każdej części z osobna, kilka słów o cechach wspólnych aplikacji. W każdym pudełku znajdziecie, poza płytami z programem (jedna do instalacji, druga potrzebna do pracy z Tell Me More) i instrukcją, również dobrej jakości słuchawki z mikrofonem firmy Media-Tech. Bardzo to miło ze strony wydawcy, że prezent załączył od razu, gdyż zakup ten i tak byłby nieunikniony, zwłaszcza mikrofonu - ćwiczenie wymowy jest, wg mnie, najważniejszym i najlepszym elementem całej serii. Można się nastawić na czytanie, pisanie, słuchanie albo mówienie - wówczas program indywidualnie dopasowuje kolejność wykonywania ćwiczeń do preferencji uczących się. Na zakończenie recenzji muszę przyznać, że Tell Me More jest pierwszym programem edukacyjnym, który naprawdę przypadł mi do gustu - a jest to sztuka niemała, gdyż do tego typu aplikacji jestem nastawiony bardzo negatywnie.

Każda lekcja składa się z 25 ćwiczeń/zadań. Poniżej znajdziecie opis każdej z nich - podanych wg kolejności z trybu „z przewodnikiem". W niektórych przypadkach są tu puste pola - tj. średnio na jedną lekcję brakuje 3-4 ćwiczeń.

Dialog: eksploracja - prowadzenie dialogu. W okienku po lewej pojawia się filmik, po prawej trzy opcje dialogowe - należy wybrać najbardziej pasującą do kontekstu. Pozytywnym akcentem jest to, że nie zawsze jedna odpowiedź jest prawidłowa - program oczywiście zalicza wszystkie poprawne.

Kojarzenie: obrazek/słowo - w oknie po lewej pojawia się zdjęcie, po prawej zaś trzy słowa - należy wybrać to, które określa przedmiot znajdujący się na fotografii.

Kojarzenie słów - po wybraniu tej opcji pojawiają się dwa słupki ze słowami, które należy połączyć. Po obu stronach są albo synonimy, albo antonimy.

Właściwe słowo - u góry pojawia się niekompletne zdanie, w którym brakuje słowa. Należy je wybrać z listy poniżej.

Szyk wyrazów - czyli tak zwana rozsypanka wyrazowa. W dolnej ramce znajdują się wyrazy, które należy przenieść do górnej, układając je w sensowną i poprawną gramatycznie całość.

Uzupełnij puste pola - odwrotna sytuacja do tej, która była we „właściwym słowie": u góry znajduje się kilka niekompletnych zdań i te należy uzupełnić wyrazami z listy poniżej.

Słowniczek - tu nic tłumaczyć chyba nie trzeba. Nie wiem tylko, czemu słowniczek występuje w każdej lekcji - jest to co najmniej dziwne, gdyż nie zmienia się on nie tylko przez cały program, ale nawet i cykl. „Zaliczyć" zaś go można poprzez klikanie wyrazów - program nie sprawdza wiedzy, na to jest miejsce w ćwiczeniach.

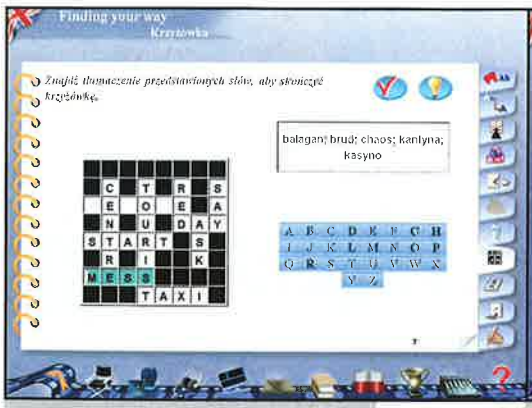
Tajemnicza fraza - specyficzna odmiana starej i poczciwej „szubienicy" - należy odgadnąć hasło, które opisano powyżej. Np. (z programu dla początkujących) 'European country famous for paella and flamenco'. Odpowiedź oczywiście: Spain.

Krzyżówka: tłumacz - po prostu krzyżówka, w której w puste pola należy wpisać angielskie tłumaczenie polskiego wyrazu.

Wymowa wyrażenia - bezapelacyjnie najlepszy element programu. Pozwala ćwiczyć wymowę danego wyrażenia: komputer ocenia użytkownika w siedmiostopniowej skali. Na początku słyszymy wersję wzorową, po której należy dany zwrot powtórzyć - poniżej pojawia się wykres i można go porównać z tym „idealnym". Jeśli z jakimś wyrazem użytkownik ma szczególnie problem, program zaznacza go na czerwono. Testowałem moduł S.E.T.S. (Spoken Error Tracking System) na różne sposoby i muszę przyznać, że bardzo pozytywnie mnie zaskoczył. Starałem się go oszukać, odpowiednio modulując „aaaAAaaA" tak, by wykres był podobny, ale program sprawdza również brzmienie głosek, nie tylko intonację. Krótko - naprawdę znakomita aplikacja.

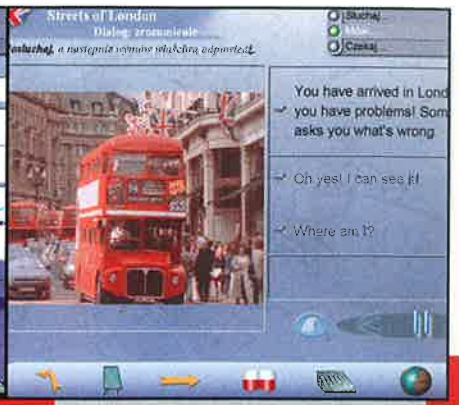
Dialog: wyrażenie - rzecz ma się tu prawie identycznie jak w przypadku „eksploracji" - nawet filmy i opcje dialogowe są identyczne. Różnica jednak polega na tym, że w „wyrażeniu" odpowiedzi się nie zaznacza, a wymawia ją. Niestety margines błędu w tym ćwiczeniu jest za duży i wielokrotnie zdarzyło się, że program błędnie uznał byle szum w tle za odpowiedź prawidłową... (Np. pociągnięcie nosem jest w tym ćwiczeniu nierzadko traktowane jak 'I will'.)

Aww, come on! Tell him more!



To przykładowa krzyżówka z najwyższego poziomu trudności. Nieco obraża wiedzę człowieka, który zdecydował się na kupno programu z 'advanced' w nazwie...

S.E.T.S. w całej okazałości - zdecydowanie najlepsza i najciekawsza część aplikacji.



Jak przystało na aplikację multimedialną, nie mogło tu zabraknąć wszędobylskich filmików - zresztą nie najgorszej jakości.

Beginner

Hi. My name is Maciek. How are you? Where are you from? Do you know what does 'abbey' mean? Don't worry, you will know in a while. Now listen and repeat...

Na początku chcę sprostować jeden błędny stereotyp - to, że program ma w nazwie 'beginner', nie oznacza, że przeznaczono go dla dzieci, dla których obcowanie z nim będzie pierwszym kontaktem z językiem obcym. Wręcz przeciwnie, nazwa programu jest tu raczej myląca. Teoretycznie poziom nauczania nie jest w tym przypadku najwyższy, jednakże w żaden sposób nie może służyć do nauki od podstaw, w szczególności jeśli chodzi dzieci. Aby w ogóle zacząć edukację, należy już mieć pewną praktykę i chociaż obycie ze słownikiem - który przez początkujących będzie chyba najczęściej używanym elementem programu.

Intermediate

Hello dear reader. I can see you've already finished reading the paragraph about first part of the „Tell Me More" series. So, I urge you to continue, if you want to success.

Na drugim poziomie skoncentrowano się wokół wszelkich rozrywek duchowo-cielesnych, czyli po prostu: chleba i igrzysk. Poziom tematyczny jest bardzo ograniczony - na początku uczymy się, jak zamówić (tudzież przyrządzić w iście angielskim stylu) śniadanie, jeden dział poświęcono deserom. Poza tym poziomem intermediate mogą się zainteresować osoby lubiące podróże - nauczą się prawidłowo rozumieć prognozy pogody, poczynią również (językowo naturalnie) odpowiednie przygotowania do wycieczki kajakowej.

Advanced

Welcome to this very last section. I am sincerely delighted to see you here. Moreover, if you're capable of reading this, it denotes you are already prepared for this last course. Then, let's get down to it!

Niestety - najtrudniejsza część przyniosła zawód. Jedynie ćwiczenia gramatyczne są tutaj na nieco wyższym poziomie - ale i tak trywialnie łatwo się je rozwiązuje. Nie ma tu nic skomplikowanego - program wymaga od użytkownika albo ułożenia w odpowiedniej kolejności słów w zdaniu, albo po prostu napisania czegoś wg schematu: 'I (go) to bed' zamienić na 'I went to bed' - i tak kilkadziesiąt razy, z minimalnymi tylko modyfikacjami. Nie wiem, czy taka metoda jest skuteczna - na pewno zaś całkiem bezmyślna. Ci, którzy nie mają czasu i pieniędzy na długie kursy językowe - mogą się mu bliżej przyjrzeć.

Szkoda, że polski dystrybutor programu nie wpadł na pomysł, by wydać wszystkie trzy części Tell Me More w jednym pudełku - z jedną płytą instalacyjną i jednym zestawem słuchawkowym. Instrukcją zresztą też - w każdym przypadku ona również jest identyczna. Niewątpliwie obniżyłoby to koszt, a program byłby wtedy kompletniejszy.

INFO

Cena: 119 zł ■ Producent: Aureiog ■ Dystrybutor: Techland ■ Wymagania: P166, 16 MB RAM, 90 MB HDD ■ Internet: www.techland.pl

■ S.E.T.S. ■ ciekawe i zróżnicowane ćwiczenia ■ zestaw słuchawkowy gratis

■ pisanie ■ cena :(((■ interfejs nie jest idealny ■ kolejne części różnią się tylko tematem

Wymowa słowa - nic dodać, nic ująć - w ćwiczeniu tym użytkownik wymawia nie całą sentencję, ale pojedyncze wyrazy.

Kojarzenie: obrazek/słowo - analogicznie do podobnego ćwiczenia - teraz zamiast z listy wybierać słowo kursorem, należy je wymówić.

Ćwiczenia fonetyczne - ćwiczenie pozwalające poprawić wymowę poszczególnych głosek. Użytkownik wymawia cały wyraz, a program najbaczniej zwraca uwagę na wymowę wyróżnionych głosek. Można tu również zobaczyć komputerową animację układu języka i warg - jakie ruchy wykonują przy wymowie danych dźwięków. Rozwiązanie to efektowne, ale - przynajmniej według mnie - całkowicie bezużyteczne i zbędne.

Właściwe słowo z rozpoznawaniem mowy - należy uzupełnić niepełne zdanie słowem z listy, wymawiając je.

Gramatyka - kolejny element lekcji, który nie sprawdza wiedzy, a jedynie służy do jej nabywania. Oczywiście jak sama nazwa wskazuje, mowa tu o wiedzy z zakresu gramatyki - trzeba przyznać, całkiem przystępnie i wyczerpująco przekazanej.

Ćwiczenie zdania - ćwiczenie gramatyczne; polega na przepisaniu zdania z inną formą czy czasem. Z żalem stwierdzam, że ćwiczenie to do najbardziej udanych nie należy - z kilkunastu zdań przypadających na każde ćwiczenie tylko dwa-trzy mogą sprawić jakiekolwiek trudności - tj. nie wykonuje się ich mechanicznie.

Szyk wyrazów z rozpoznawaniem mowy - ponownie widzimy rozsypankę wyrazową, słowa należy ułożyć w odpowiedniej kolejności. Jednak tym razem nie używamy myszki, ale mikrofonu i wymawiamy całe, gotowe zdanie.

Krzyżówka: słuchaj i pisz - pisanie haseł ze słuchu, niczego tłumaczyć chyba nie trzeba?

Odmiana - ostatni już w programie nieinteraktywny element. Stanowi repetytorium z odmian - oczywiście koncentruje się na czasownikach nieregularnych i posiłkowych.

Ćwiczenia gramatyczne - kolejna „taśmówka"; ćwiczenie polega na wpisaniu zwrotu w innej formie, podanej w przykładzie. Jest to działanie równie kreatywne jak zdzieranie tapety ze ścian... I tak samo pasjonujące.

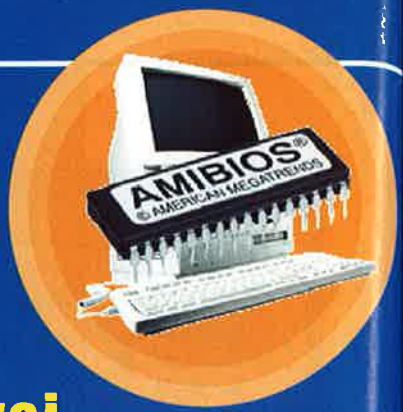
Dyktando - tu chyba też nic tłumaczyć nie trzeba? Dyktando jest bardzo dobrym i przydatnym ćwiczeniem, doskonale pomaga uczyć się rozumienia ze słuchu. Inna rzecz, że lektorzy w programie mówią zawsze perfekcyjnie - nie jest to może RP (czyli Received Pronunciation - dykcja, której używa się w najwyższych kręgach społecznych Anglii), ale na pewno daleko temu do mowy potocznej.

Pisanie - całkowita porażka. Ponoć można skorzystać ze sposobu oceniania via Internet, niestety ja do tej opcji nie dotarłem. Nigdy nie udało mi się również dostać choć 1% punktów z dyktanda - i doprawdy nie mam pojęcia dlaczego, zwłaszcza że używałem identycznych słów jak we wzorze, jedynie z bardziej skomplikowanymi formami gramatycznymi.

Dialog: zrozumienie - znów mamy okazję obejrzeć tę samą scenkę wideo, tym razem jednak są tylko dwie opcje dialogowe i tylko jedna z nich jest poprawna. W ćwiczeniu tym prawidłowe odpowiedzi należy wymówić.

Scenka wideo - niezwykle pożyteczny element. Użytkownik ogląda na początku długą scenkę wideo, zaś po jej zakończeniu ma możliwość (a wręcz powinien) odpowiedzieć na zestaw pytań odnoszących się do tego, co właśnie usłyszał.

Mieszamy w BIOS-ie czyli: mocy, przybywaj...



Iceman

Zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego twój komputer nie nadąża za innymi i mimo identycznych parametrów - jest wolniejszy niż komputery kumpli. Nawet po regularnej defragmentacji, instalowania najnowszych sterowników i tak coś tam chrupie i skacze. O, matko - pewnie jakaś awaria - myśli sobie przeciętny gracz i popada w depresję. A my mówimy „a może tylko niezbyt dobrze skonfigurowany BIOS"?

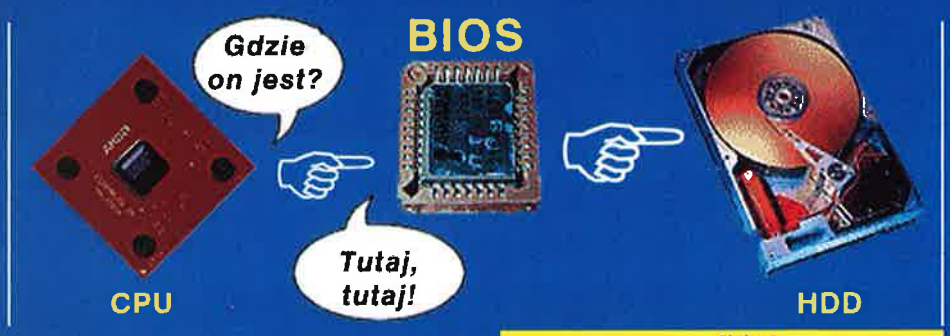
BIOS?... BIOS(?!), z czym to się je??? Zaraz zobaczycie. Zrestartujcie komputer i w trakcie bootowania stukajcie w klawisz DEL. W ten sposób wejdziecie w magiczny świat BIOS-u. Ale zanim uczynicie w nim pierwszy krok, poznajcie jego historię i rządzące nim zasady.

Historia BIOS-u
(dawno, dawno temu...)

BIOS - ang. Basic Input/Output System - podstawowy system wejścia/wyjścia. W dawnych czasach BIOS sprawował kontrolę nad wszystkimi podzespołami komputera - to on decydował o „być albo nie być". Dziś te funkcje BIOS-u przejmują systemy operacyjne - tylko, że system musi się jakoś uruchomić i właśnie dlatego BIOS nie zginie tak szybko z pokładów PC.

Rodzaje BIOS-u,
czyli co, kto i gdzie

W większości płyt głównych dostępnych w naszym kraju znajdziemy BIOS-y, które pochodzą od jednego z trzech producentów: AWARD, AMI, Phoenix. Najczęściej spotykany jest AWARD BIOS, choć BIOS AMI również jest dość popularny.



Funkcje BIOS-u,
czyli co to robi

Zadaniem BIOS-u jest uruchomienie komputera - przetestowanie zainstalowanych w nim podzespołów, przydzielenie im odpowiednich przerwań i adresów w pamięci. Choć w dobie Windows XP czy Linuksa zadanie to przejmują systemy operacyjne, jednak wiele ustawień pobierają one właśnie z BIOS-u, a są to m.in. ustawienia taktowania procesora, pamięci czy czasów dostępu CAS, których ww. systemy nie potrafią zmienić.

Opcje ważne dla graczy,
czyli więcej mocy = więcej FPS

Restarujemy komputer i wchodzimy do BIOSu. Dokonujemy tego wciskając klawisz DEL (choć czasem może to być F1, lub jeszcze inny klawisz). Może się też zdarzyć, że niektóre katalogi BIOSa będą mogły nosić różne nazwy – każdy producent za punkt honoru ma by JEGO BIOS wyglądał inaczej niż reszta. Tym niemniej, jak mniemam, bez specjalnego problemu odnajdziecie potrzebne wam opcje.

BIOS FEATURES SETUP
lub
CHIPSET FEATURES SETUP

Tu znajdują się opcje, jakie umożliwiają określenie zaawansowanych parametrów pracy procesora i płyty głównej. Przede wszystkim ustawienia cache, odświeżania RAM-u. Optymalne dobranie tych opcji powoduje, że maszyna mknie z maksymalną prędkością, jaką możemy z niej wycisnąć.

Uwaga!

Nieumiejętne operowanie opcjami BIOS-u może doprowadzić do poważnej klęski (prawie żywiołowej) sprzętu. W najgorszym razie możemy się pozbyć jakiejś mniej ważnej części, np. procesora lub pamięci. ;-)

CPU Internal Ciche/L1 cache

Włącza/wyłącza wewnętrzną pamięć cache L1 (bardzo szybka pamięć podręczna procesora). Włączenie (ENABLED) tej opcji powoduje znaczny przyrost prędkości procesora, gdyż dane są buforowane w jego podręcznej pamięci, a nie w pamięci RAM. Domyślnie opcja ta jest włączona, choć zdarzają się sytuacje (uszkodzenie tejże właśnie pamięci w procesorze), kiedy trzeba ją wyłączyć.

External cache/L2 cache

Włącza/wyłącza wewnętrzną pamięć cache L2. Pamięć drugiego poziomu w starszych komputerach była montowana na płycie głównej, teraz stanowi oczywiście integralną częścią procesora. Włączenie jej daje podobne efekty jak L1, czyli - włączamy!!! Wyłączenie L2 zwolni komputer do tego stopnia, że w starsze gry będzie można normalnie pograć, jak np. na starym P200, ale czy to ma sens... No, chyba że właśnie to chcecie osiągnąć - ZWOLNIĆ szybkość komputera, by stare gry nie śmigały z prędkością huraganu uniemożliwiając granie...

System BIOS cacheable

Włączenie opcji powoduje kopiowanie BIOS-u do szybszego RAM-u. Najlepiej opcję tę włączyć.

Video BIOS cacheable

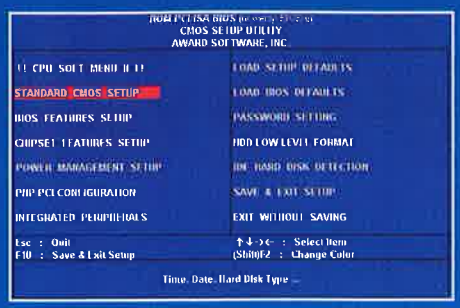
Włączenie powoduje kopiowanie BIOS-u karty graficznej z ROM-u do RAM-u; włączamy.

SDRAM CAS Latency/SDR/DDR CAS Latency

Określa liczbę cykli zegara FSB pomiędzy sygnałem Column Access Strobe (sygnał dostępu do kolumny) a pojawieniem się pierwszych danych na wyjściu kości. Pamięci mają zazwyczaj podaną wartość na naklejce (możliwy jest też automatyczny odczyt z SPD). W zasadzie ustawienie „2" powinno być ustawieniem domyślnym, gdyż kości z SPD = 3 właściwie nie ma na rynku. W razie problemów ustawiamy na SPD lub Auto.

IDE HDD Block Mode

Twardy dysk może być niestety wąskim gardłem systemu. Czasami zdarza się, że - mimo iż twardy obsługuje standard ATA 100 czy ATA 133 - pracuje dziwnie wolno i znacznie spowalnia cały system. Są dwa powody tak powolnej pracy HDD - ustawienia na zakładce STANDARD CMOS SETUP, w których wykrywane są wszystkie twarde dyski i napędy optyczne. Najczęściej stosowana opcja - Auto, niestety często zawodzi i napędy nie pracują z pełną wydajnością, zwłaszcza jeśli chodzi o ustawienie opcji Blk MODE i Pio MODE. Mimo że Windows - za po-



mocą własnych magicznych sterowników - prawdopodobnie jakoś sobie z tym poradzi, lepiej jednak rzucić okiem na te ustawienia. Włączenie opcji Blk MODE (Auto lub Enabled) powoduje, że podczas operacji zapisu/odczytu dane będą zapisywane w blokach, czyli transferem danych z kilku sektorów dyskowych naraz. Gdyby tę opcję wyłączyć, dane z/do każdego sektora byłyby przesyłane osobno. A to najszybszą metodą na pewno nie jest. Zdecydowanie - włączyć. Pio MODE ustawiamy zazwyczaj na maks. dostępną wartość (Ata 100 = Ultra DMA mode 6), gdyż i tak w razie błędu, tzn. ustawienia za wysokiej wartości systemu - i tak skonfiguruje ją poprawnie.

AGP Aperture Size (MB)/AGP 4X Control

Skoro nasza karta obsługuje AGP 4x - dlaczego nie dać jej szansy rozwinięcia skrzydeł. Logicznie rzecz biorąc, AGP 2x jest dwukrotnie szybsze niż AGP 1x i tak jest w praktyce. Natomiast różnica między AGP 4x - AGP 2x nie jest już tak porażająca, a jest to wina szybkości RAM, w której karta graficzna przechowuje tekstury. Oczywiście nie ma najmniejszego sensu ustawiać niższych wartości. Ilość pamięci RAM, którą może dysponować karta graficzna, powinna wynosić połowę ilości posiadanego RAM-u, czyli - odpowiednio: jeśli mamy 128 MB RAM to dla karty graficznej powinniśmy przydzielić 64 MB.

CPU PnP Setup

I to jest to, co tygrysy lubią najbardziej... Tutaj możemy dobrać się do ustawień najważniejszych dla prędkości pracy maszyny. Taktowanie procesora, pamięci czy magistrali systemowej (FSB).

Uwaga!

Wszystkie wcześniej opisane zmiany ustawień nie zagrażają fizycznym uszkodzeniem podzespołów, czyt. spaleniem. W najgorszym razie komputer będzie się zawieszał lub sprawiał wrażenie wyjętego z innej rzeczywistości, lecz możecie mieszać bez specjalnego ryzyka. Natomiast zbyt mocne przetaktowanie procesora czy pamięci spowoduje ich trwałe uszkodzenie!!!

Współcześnie procesory nie mają już takich zapasów mocy, jak te robione kilka lat temu. Dziś przetaktowanie procesora o 100 czy 200 MHz (bo przy standardowym układzie chłodzenia procesora więcej z niego nie wyciśniemy) jest wykonalne, ale przyrosty mocy obliczeniowej nie są zbyt widowiskowe.

A jak to zrobić? Zwykle możemy zmienić tylko częstotliwość FSB, gdyż obecnie wszystkie procesory mają zablokowane mnożniki (częstotliwość taktowania procesora = częstotliwość magistrali systemowej x mnożnik, np. 1200 MHz = 100 MHz (FSB) x 12 (mnożnik)). Zatem ostrożnie, o jedną wartość do góry - i zapisujemy zmiany. Jeśli procesor przełknie tę częstotliwość - OK. Jeżeli zobaczymy czarny ekran, możliwości są dwie - albo na płycie głównej resetujemy BIOS zworką (najczęściej opisaną na płycie głównej lub w instrukcji jako Clear CMOS Memory) lub wyciągamy bateryjkę podtrzymującą pamięć BIOS-u. W każdym razie taka operacja wymaga dostania się do środka komputera. Jeśli więc masz na nim plombę gwarancyjną – zastanów się 3x razy, zanim zaczniesz tę zabawę.

Natomiast kości pamięci zazwyczaj wytrzymują tylko częstotliwości takie, jakie zostały przewidziane przez producenta (np. 133 MHz, 266 MHz) i ich przetaktowanie zwykle nie przynosi żadnego rezultatu oprócz częstych zwisów systemu.

Zostaje jeszcze sprawa asynchronicznego ustawienia taktowania procesora i pamięci. Jeśli procesor chodzi na FSB = 100 MHz, a RAM jest w standardzie PC133 - nie ma najmniejszych przeciwwskazań do ustawienia pamięci właśnie na 133 MHz (a nie na 100 MHz), daje to dość dużego „kopa" PC.

Aktualizacja BIOS-u,
czyli jak zamienić stare na nowe

Czasami okazuję się, że BIOS odmawia posłuszeństwa - nie jest zgodny z jakimiś urządzeniami czy po prostu ma ograniczone możliwości konfiguracji sprzętu. Co zrobić? Aktualizować! Aktualizacja BIOS-u to dość ryzykowne przedsięwzięcie, gdyż w razie wystąpienia komplikacji (np. zanik napięcia w sieci) możemy się przygotować na zakup nowej płyty głównej, choć i na to są sposoby (patrz następny punkt). Zatem – polecam to tylko zaawansowanym użytkownikom albo osobom, które nie boją się ryzyka.

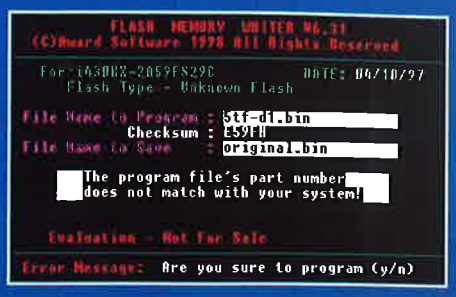
Po pierwsze, musimy znaleźć odpowiedni BIOS. Zazwyczaj w sieci znajdziemy BIOS-y oficjalne, stworzone przez producenta płyty głównej, oraz BIOS-y nieoficjalne, tworzone przez zwykłych ludzi. Te pierwsze ograniczają się zazwyczaj do poprawek błędów znajdujących się w poprzednich wersjach i ogólnie rzecz biorąc - nie wnoszą wiele nowego w związku z możliwością konfiguracji, jednak są one najpewniejsze w działaniu, a w razie awarii nie powinno być problemu z gwarancją na płytę główną.

BIOS-y nieoficjalne zazwyczaj zasypują nas mnóstwem opcji i ustawień, jakimi możemy dysponować z poziomu BIOS-u komputera. Jednak ponosimy ryzyko, decydując się na zainstalowanie takiego BIOS-u. Kto nam bowiem zagwarantuje, że zamiast BIOS-u nie dostaniemy jakiejś pluskwy lub po prostu jakichś śmieci, którymi zapiszemy nasz BIOS? Wybór należy do was...

To co - aktualizujemy?

OK. Mamy BIOS, i co dalej? Potrzebny nam będzie jeszcze program, który zapisze go w układzie Flash EEPROM (układ scalony, w którym znajduje się BIOS); możemy tu użyć programu producenta BIOS-u (np. AWDFlash, AMIFlash) lub uniwersalnego programatora (np. UNIFlash). Istnieją też windowsowe wersje tych programów - polecam stosowanie DOS-owych wersji, jako że wszyscy wiemy, jak produkty pana Billa G. dziwnie się czasami zachowują i są niestabilne, a „zwis" systemu w momencie nadpisywania BIOS-u nie jest najlepszym rozwiązaniem.

Zatem musimy odpalić komputer w DOS-ie - odkurzamy starą dobrą stację FDD. Ponieważ Wing8PL zawiera błąd w pliku io.sys zmniejszający ilość konwencjonalnej pamięci w DOS-ie, proponuję wydać polecenie **A:\format A: /S** pod kontrolą innego systemu operacyjnego, ewentualnie zaopatrzyć się w program drdflash, który sformatuje za nasz system DOS-ową dyskietkę. Dla bezpieczeństwa polecam przygotowanie dwóch takich dyskietek. Na jednej z nich umieszczamy program flashujący,



uruchamiamy z niej komputer i ZAPISUJEMY na niej kopię istniejącego BIOS-u, by w godzinie P (jak Problem) mieć pod ręką kopię działającego BIOS-u. Teraz możemy przystąpić do akcji pod kryptonimem: BIOS UPGRADE.

Na drugą dyskietkę kopiujemy program flashujący i nowy BIOS, w którym polecam zmienić nazwę na jakąś prostą i krótką, np. new.rom. Reset i startujemy z flopa. Uruchamiamy program, wpisujemy ścieżkę dostępu do nowego BIOS-u, np. A:\new.rom - i potwierdzamy chęć aktualizacji BIOS-u. Jeśli program flashujący wykryje jakieś nieprawidłowości - poinformuje o tym właśnie teraz. Jeszcze jedno potwierdzenie i 30 sekund strachu... Witamy nowy BIOS... No, chyba że nie. (Houston, mamy problem!)

Spokojnie - to tylko awaria...
czyli jak przeprowadzić sprawną reanimację pacjenta

A jeśli coś pójdzie nie tak... Jeżeli komputer się uruchamia, a system operacyjny odmawia posłuszeństwa - można spróbować reinstalacji systemu, być może zmieniły się ustawienia systemowe, z którymi system operacyjny nie daje sobie rady. Problemy mogą też stwarzać sterowniki poszczególnych urządzeń. Zawsze również pozostaje powrót do poprzedniego BIOS-u. Duuuużo gorzej wygląda sytuacja, gdy po resecie ekran monitora jest czarny i komputer nie reaguje na klawiaturę - HDD jest, ale jakby go nie było... Nie załamujmy rąk (piwo może wypaść), bo może nie jest tak źle. Możliwości mamy kilka. Najlepszym i najbezpieczniejszym wyjściem będzie wizyta w jakimś zaprzyjaźnionym serwisie komputerowym. Ewentualnie możemy spróbować u producenta płyty głównej - czasami się udaje (a w wyjątkowych sytuacjach dostaniemy BIOS za darmo) lub rozwiązać problem samodzielnie, choć to już zupełnie inne bajka...

Podsumowanko,
czyli fin

Zatem tak. Procesor podkręcony, pamięci również, czasy dostępu skrócone - ile się dało, nowy BIOS na pokładzie. Trzeba jeszcze tylko sprawdzić stabilność systemu, do czego najlepiej nadaje się defragmentacja HDD - są do tego oczywiście specjalne narzędzia (SiSoft Sandra, 3DMark). W razie awarii, tzn. niebieskiego ekranu Windows, samoistnego resetowania się komputera itp., zmniejszamy poszczególne elementy układanki, zaczynając od pamięci, gdyż to one zazwyczaj powodują najwięcej problemów. A kiedy już mamy wszystko na maks. i wszystko działa - możemy się cieszyć nowymi – lepszymi - możliwościami naszego sprzętu.

PS Nie jest to naturalnie wszystko, co można napisać o BIOS-ie i wszystko co można w nim zmienić. Jeśli zainteresuje was ten temat, mogę go kontynuować. Zatem jeśli chcecie więcej – piszcie do redakcji.

CeBIT 2003

Nowe trendy i technologie

Maciej Lewczuk

Targi te w porównaniu do tych z 2002 roku zgromadziły mniejszą liczbę wystawców, choć przyznać trzeba, że hale wypełnione były niemal po brzegi. Największe stoisko, jakie dane nam było oglądać, zorganizował Siemens. Inne były mniejsze, choć równie ciekawe - kolorowe i pomysłowo zaaranżowane. Czas spędziliśmy głównie na konferencjach i rozmowach z przedstawicielami firm na ich stoiskach oraz na bieganiu z jednego spotkania na kolejne. Odległości między miejscami, w których te się odbywały, były całkiem spore i mieliśmy nietęgie miny, kiedy się okazało, że podczas pierwszych dni lało i że przemokniemy do suchej nitki. Na szczęście przywieźliśmy z Polski dobrą pogodę i wszystko „skończyło" się nie najgorzej. Wystawcy przedstawili sporo nowości, lecz niektórym nie udało się pokazać niczego odkrywczego, przynajmniej na tyle, by warto było o tym wspominać. Spora część firm zaprezentowała telefony komórkowe (LG, Asus, Mitsubishi), część multimedialne hybrydy (VIA-HiFi PC, MSI-MEGA PC), a wojna pomiędzy ATI i Nvidią sprowadziła się do przedstawiania bardzo podobnych rozwiązań technologicznych. Niejakie zakłopotanie wywołały sprzeczne informacje, jakie otrzymywaliśmy od osób z tych samych koncernów na temat dostępności i ewentualnego pojawienia się na rynku urządzeń - dopiero czas pokaże, które z nich okażą się prawdziwe, a spekulacje pozostawiam wszystkim tym, których plotki i ploteczki interesują bardziej niż fakty. W niniejszym zestawieniu postaramy się przedstawić ciekawsze konstrukcje i nowinki, jakie przywieźliśmy z Niemiec.

ATI

Na konferencji prasowej ATI zaprezentowało szereg nowych rozwiązań technologicznych za zadanie mających poprawić wydajność, ale przede wszystkim jakość obrazów trójwymiarowych tworzonych na ekranach komputerów i to nie tylko tych biurkowych, ale także przenośnych (Mobility Radeon). W osiągnięciu tego celu mają pomóc technologie, takie jak SmoothVision 2.1 (wygładzanie krawędzi), SmartShader 2.1 (zmiennoprzecinkowa dokładność odwzorowywania kolorów i inne), FullStream (redukcja zakłóceń powstających przy przesyłaniu obrazu wideo przez Internet), VideoShader (poprawa jakości odtwarzanych filmów), HyperZ III+ (wykrywanie i pomijanie renderowania ukrytych punktów obrazu, bezstratna kompresja – zwiększenie przepustowości pamięci, optymalizacja renderowania cieni), TruForm 2.0 (zwiększanie liczby trójkątów dla odwzorowania gładszych powierzchni bez znacznego spadku wydajności, mapowanie przemieszczeń – np. odwzorowywanie terenu na podstawie map), HydraVision (obsługa wyświetlania obrazu na wielu monitorach, w tym na telewizorach HDTV), obsługa pamięci DDR.

www.ati.com

VIA i S3

O nowym procesorze Nehemiah firmy VIA pisaliśmy już w poprzednim numerze CDA. Komputery z tą kością pracowały na stanowiskach VIA Technologies. Zbudowano tam również zaaranżowane pomieszczenie, w którym zestaw HiFi PC podłączono do telewizora plazmowego i głośników 5.1 - i był on w stanie bez problemu odtworzyć muzykę z MP3, filmy z DVD, a na dodatek oferował możliwość instalacji dowolnego systemu operacyjnego, potem gier i innych programów, w tym także przeglądarki internetowej. VIA Envy 24 HT powoli zyskuje zwolenników, którym podobają się możliwości tego układu dźwiękowego. Zaprezentowano także różnorakie warianty zastosowania platformy EPIA, która stała się inspiracją dla wielu innych producentów płyt głównych. Od komputerów biurkowych, poprzez automatykę sieciową aż do zestawów składających się ze skanera oraz odpowiednio napisanego

oprogramowania przetwarzającego zeskanowane obrazy z tekstem na dźwięk, niewidzącym pozwalając na „czytanie" gazet, książek czy innych broszur. Na stoisku tym można także było zapoznać się z nowymi układami graficznymi S3 Delta Chrome, które parametrami niewiele odbiegały od tych, jakie prezentowali potentaci w tej dziedzinie.

www.via.com.tw

Nokia

Koncern Nokia zaprezentował całą gamę nowych produktów - poczynając od młodzieżowej Nokii 5100 (do 300 godzin oczekiwania, kolorowy wyświetlacz, zabezpieczenie przed uderzeniem, zachlapaniem i kurzem, MMS, polifoniczne dzwonki, stereofoniczne radio FM, wbudowana latarka, licznik kalorii, miernik natężenia dźwięku, trzy zakresy GSM). Na stoisku zaprezentowano także konsolę-telefon N-Gage oraz kilka innych telefonów (6800 - z rozkładaną klawiaturą, 6650 – fotografie do 640 x 480 i inne, 8910i - luksus i inne).

www.nokia.pl

Alcatel

Na stoisku Alcatela można było obejrzeć telefony OT 535 (kolorowy ekran 128x128 punktów, MMS, polifoniczne dzwonki, gry pobierane z Internetu), OT 332 (kolorowy wyświetlacz, metalowe wykończenie, zestaw głośno mówiący, EMS), OT 531 (128 x 141 punktów kolorowego wyświetlacza, programowalne klawisze, animowane wygaszacze, polifoniczne dzwonki, IrDA), OT 735 (kolorowy wyświetlacz 128 x 128 punktów, wbudowany aparat cyfrowy, MMS, gry pobierane z Internetu).

www.alcatel.com

Philips

Na stoisku Philipsa z kolei naszą uwagę – i to na dłuższą chwilę - przykuł napęd 3-centymetro-

Nvidia

Pokazała - i to nie tylko układy GeForce FX, ale także ich mobilne wersje pozwalające na - jak to nazwano - oglądanie niemal filmowych efektów na ekranach laptopów i to w rozdzielczości do 1600 na 1200 punktów oraz z włączonymi wszelkimi możliwymi „bajerami" (był tam notebook Toshiby, który działał z tymi układami!). Dodatkowo na stoisku Nvidia zaprezentowała karty Personal Cinema (wbudowany tuner TV, opcja natychmiastowego wypalenia danych na CD lub DVD, odtwarzanie filmów z DVD), które są odpowiednikiem All-In-Wonder ATI. Nowe technologie także w tym przypadku powinny zapewnić Nvidii przewagę nad konkurencją – np. PowerMizer (ograniczenie zużycia energii w notebookach), Intellisample (kompresja kolorów, dynamiczna korekcja gamma, filtrowanie tekstur bez utraty wydajności, wydajniejszy i dokładniejszy antyaliasing), Digital Vibrance Control (poprawa jakość obrazu - w tym kolorów, nasycenia barw, jaskrawość i kontrast, w zależności od rodzaju wyświetlanych scen), 32-bitowa zmienno przecinkowa precyzja obliczeń kolorów, CineFX Shaders (dokładne odwzorowywanie kolorów, możliwość przetwarzania długich rozkazów, krótsze cykle przetwarzania uzyskane dzięki językowi Cg). Wojna trwa, a czy przyniesie ona użytkownikom spodziewane korzyści, zobaczymy w kilka najbliższych miesięcy.

www.nvidia.com

Cieka... ...tki newsy plotki(?)

Triplex

Firma Triplex, producent kart graficznych i innych podzespołów oraz akce-

soriów komputerowych, zaprezentowała kolejne generacje akceleratorów 3D, które mogą przesyłać obraz nie tylko przez przewody, ale także bezpośrednio - falami radiowymi. Dzięki zastosowaniu takich rozwiązań dużo łatwiej jest przeprowadzać wszelkiego rodzaju prezentacje (komputer z nadajnikiem od projektora z podłączonym odbiornikiem może być oddalony nawet o kilkanaście metrów). O jakości przesyłanego obrazu i możliwościach systemu można się było przekonać osobiście na stoisku firmy.

www.triplex.com.tw

Logitech

W ramach prezentacji Logitecha zobaczyliśmy nowy zestaw Cordless Desktop MX, w którym do znanej z poprzednich wersji klawiatury dołączono mysz MX 700. Najwięcej nowości pojawiło się w dziedzinie rozrywki telewizyjnej, czyli akcesoriów do konsol Xbox oraz PS2. Pady, a także... myszki, klawiatury, a nawet zestawy słuchawkowe wykorzystywa-

ne w usłudze Voice Over IP, pozwalającej na komunikację głosową przez sieć Internet podczas rozgrywek multiplayer. Ciekawostką było połączenie klawiatury i gamepada.

www.logitech.com

wych krążków o pojemności 1 GB. Działał, choć jego gabaryty były większe niż zapowiadano. Przedstawiciel firmy przybliżył nam nieco tę technologię i zapewnił, że w momencie gdy zostaną podpisane odpowiednie umowy z firmami, które wejdą w alians z Philipsem, opracowany zostanie usprawniony, a co za tym idzie - także mniejszy mechanizm. Dzięki temu ma się on mieścić w obudowach, które bez problemu podłączymy w miejsce kart PCMCIA. Całości dopełniały płaskie telewizory oraz zastoso-

wana w nich technologia Pixel-Plus (zwiększenie dokładności obrazu – ostrzejsze i wyraźniejsze szczegóły), nowe telefony komórkowe, a także głośniki komputerowe, wieża internetowa, nagrywarki DVD oraz prototypowe urządzenia wykorzystujące technologię E-Ink.

www.philips.com

Sony-Ericsson

Koncern Sony-Ericsson też zaprezentował nowe „komórki" z kolorowymi wyświetlaczami i jakżeżby inaczej - aparatami cyfrowymi wbudowanymi w słuchaw-

kę. Rozdzielczości i możliwości okazały się bardzo zbliżone do konkurencji, jedynie różnią się wyglądem. Co do funkcjonalności w codziennym użytkowaniu przekonamy się, gdy tylko będą dostępne na polskim rynku.

www.sonyericsson.com

Minolta

Na stoisku minolty zapoznaliśmy się z możliwościami nowych modeli cyfrowych aparatów fotograficznych (DiMAGE F200, DiMAGE Xt, Dimage S414, Dimage E223). Nowe matryce, zestawy soczewek oraz udoskonalone oprogramowanie pozwala na wykonywanie dokładniejszych i wierniej oddających rzeczywistość (kolory) fotografii. Oczywiście drukarki laserowe, projektory oraz specjalne kamery dopełniały tu całości.

www.minolta.com

Canon

Na dużym stoisku Canona mieliśmy okazję zapoznać się z najnowszymi produktami rodziny fotograficznych aparatów cyfrowych, a także drukarek atramentowych, skanerów i wszelkiego rodzaju urządzeń combo (biurowych).

www.canon.com

MSI

Tutaj zobaczyliśmy nie tylko płyty główne i karty graficzne, choć zajmowały one gros miejsca na stanowisku firmy MSI. PenNote 3100/3200 to urządzenie, którego serce stanowi 1-gigahercowy procesor Transmeta. Zawiera on wbudowany wyświetlacz LCD o przekątnej 10,4 cala. Jest to propozycja MSI, jeśli chodzi o rodzinę urządzeń Tablet PC. MSI Home Media Center (MS-3281) to - ni mniej, ni więcej - tylko konstrukcja z tunerem telewizyjny, odtwarzaczem DVD, dyskiem twardym, kontrolerem sieci oraz kilkoma innymi udogodnień. Dzięki niemu nie musimy korzystać z magnetowidu jako systemu zapisu programów, które potem zamierzamy obejrzeć, a także z dodatkowego odtwarzacza filmów DVD. MEGA PC to urządzenie przypominające mikrowieżę bez głośników, a nie PeCet. Jest to konstrukcja przypominająca HiFi PC firmy VIA. Odtwarza niemal wszelkie pliki z płytek CD i DVD, ma wbudowany tuner TV i radiowy oraz pozwala na stosowanie standardowych systemów operacyjnych (sercem całości jest Intel P4), a co za tym idzie - także aplikacji i gier.

www.msi.com.tw

Panasonic

Firma ta pokazała wiele ciekawych urządzeń, na które warto zwrócić uwagę. Są to między innymi notebooki z serii ToughBook, aparaty fotograficzne Lumix, Projektory i kamkordery. Zaprezentowano kartę SD o pojemności jednego gigabajta! Kamerka, która może także służyć jako cyfrowy aparat fotograficzny, dyktafon i odtwarzacz MP3, mieściła się w dłoni. Można było zobaczyć przenośny odtwarzacz filmów, którego gabaryty niewiele przekraczały konsolkę do gier, a zawierał on między innymi malutki ciekłokrystaliczny ekran. Przedstawiono także jeden z najmniejszych telefonów komórkowych GD55, choć nie zapomniano także o kolorowych wyświetlaczach, w jakie wyposażono telefony X70.

www.panasonic.com

Abit

Intel zaprezentował na CeBITcie nowe chipsety do procesorów P4 (Canterwood i Springdale). Oczy-

wiście większość producentów płyt głównych przedstawiła koncepcje ich wykorzystania we własnych konstrukcjach. IC7 to płyty zbudowane przy wykorzystaniu kości Canterwood, a IS7 - z układami Springdale. Nie zabrakło także płyt z układami VIA oraz SIS. Poza tym zaprezentowano nowe urządzenia z układami Nvidia GeForce FX, chłodzone układami OTES trzeciej generacji. Dzięki dopracowaniu tego projektu uzyskano możliwość kontroli nad szybkością pracy wentylatora, a dzięki temu z kolei dostosowuje się on do obciążenia kości grafiki. Jest to ważne, ponieważ poprzednie konstrukcje na kartach Siluro były zdecydowanie za głośne.

www.abit.com.tw

Zgłaszaj bohatera!

Daj się rozerwać! Wskocz do fantastycznego świata **GIER ELEKTRONICZNYCH** i **ANIME**.

HYPER codziennie od godz. 20.00 do 24.00 po programie MINIMAX.

W MAJU przetestuj nową grę RPG – „Gothic 2".

HYPER@CPLUS.COM.PL

„Gothic 2"

Rozgrywa

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

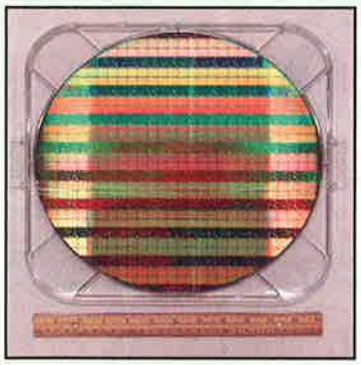
AMD

Firma AMD przedstawiła własne obecne osiągnięcia w dziedzinie produkcji procesorów do komputerów biurkowych i przenośnych. Przedstawiono kolejne zestawy z procesorami Opteron i Athlon 64 (64-bitowymi). Ciekawostką są rozwiązania stosowane w urządzeniach PDA oraz transmisjach bezprzewodowych.

www.amd.pl

Intel

Firma Intel - poza prezentacją nowych rozwiązań technologicznych w chipsetach Canterwood i Springdale – przedstawiła technologię Centrino. Dzięki niej użytkownicy mobilnych komputerów będą w stanie łączyć się z Internetem bez konieczności podłączania się przewodami do



gniazdek, jedynie wyposażając odpowiednio maszynę lub kupując komputer z wbudowanym modułem nadawczo-odbiorczym. W technologii tej wykorzystano standard 801.11. PXA800F to rozwiązania, które Intel proponuje do zastosowań w nowoczesnych telefonach komórkowych. Dzięki układom tym możliwe będzie wykorzystanie wszelkich dostępnych obecnie technologii w aparacie, bez konieczności uciekania się do dodatkowych elementów.

www.intel.com

ASUS

Tajwańska firma - prócz płyt głównych oraz kart graficznych wykorzystujących najnowsze chipsety i innych rozwiązań technicznych, przedstawiła także całą gamę palmtopów oraz własne propozycje... telefonów komórkowych! Są to między innymi modele AGP 600, AGP 60 i AGP 100. Prezentują się one dość ciekawie i mamy nadzieję, że niedługo zawitają na półki naszych operatorów.

www.asus.com.tw

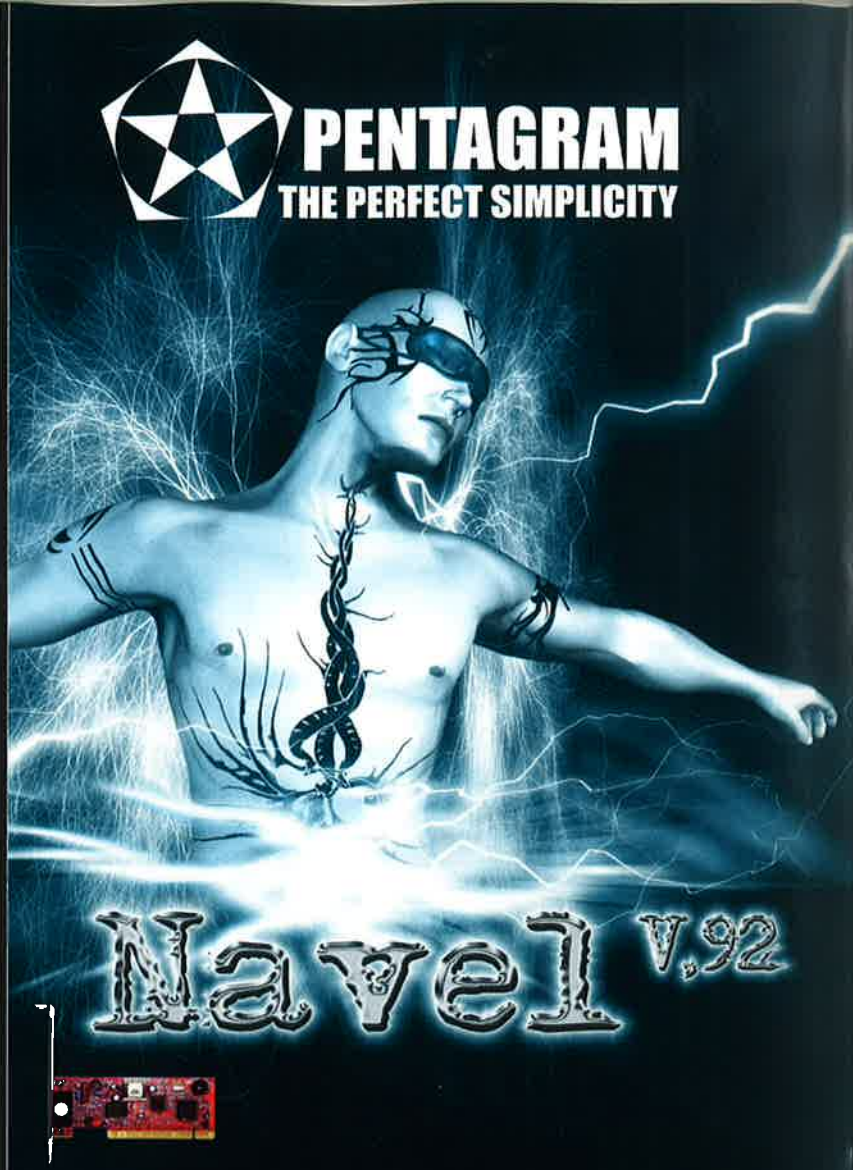
Tatung

Podczas tegorocznych targów komputerowych CeBIT w Hanowerze odbyło się uroczyste podpisanie umowy pomiędzy tajwańskim gigantem - firmą Tatung, a Multimedia Vision, wyłącznym przedstawicielem na Polskę marek Plustek, Gainward i PENTAGRAM. Na mocy umowy warszawska firma została wyłącznym dystrybutorem produktów Tatunga na terenie Polski. Firma Tatung Co., założona w 1918 roku na Tajwanie, jest jednym ze światowych liderów rynków IT, RTV, AGD i telekomunikacyjnym. Jej produkcja przemysłowa i działalność marketingowa dotarły do wszystkich części świata, a wytworzyła globalny obrót w wysokości 4,7 miliarda dolarów rocznie. TATUNG zajmuje 7 miejsce na liście największych tajwańskich koncernów branży komputerowej i zatrudnia ponad 30 tys. pracowników. Specjalizuje się w wytwarzaniu monitorów CRT, LCD, LCD TV i plazmowych, zaspokajając potrzeby rynku zarówno konsumenckiego, biznesowego, jak i profesjonalnego. Monitory marki Tatung są zgodne z najwyższymi standardami jakości i bezpieczeństwa EMC, MPR II i TCO. Na rynku polskim już niebawem pojawią się wyświetlacze LCD o przekątnych od 15 do 24(!) cali.

www.tatung.com
www.mmv.pl

Gigant

Jako jeden z pierwszych producentów na świecie firma iiyama oferuje panel LCD (przekątna 22,2") o niewiarygodnej rozdzielczości fizycznej wynoszącej 3840 x 2400 pikseli. Odległość pomiędzy pikselami wynosi zaledwie 0,123 mm, dzięki czemu wyświetlany obraz cechują doskonale ostrość i wyrazistość. Pod względem możliwości wyświetlania i odwzorowania kolorów przewyższa nawet standardowe monitory kineskopowe. Kontrast wynosi od 400 do 1, maksymalna jasność 235 cd/m2. Doskonały ostry obraz, świetny kontrast i odwzorowanie kolorów znajdują zastosowanie wszędzie tam, gdzie jakość i treść wyświetlanego obrazu współdecydują o diagnozie lub wynikach pracy. Dlatego też model AQU5611DT wyśmienicie nadaje się do zastosowań z skomplikowaną aparaturą medyczną, do wyświetlania i analizy szczegółowych zdjęć satelitarnych lub geodezyjnych, aplikacjach typu CAD/CAM, jak również podczas kontroli jakości, np. w procesie produkcji chipów komputerowych. Ponadto doskonale sprawdza się w środowisku DTP i przygotowaniu materiałów do druku, a to ze wzglę-



Większa odporność na przepięcia

Dzięki zabezpieczeniom, których nie znajdziesz w standardowych wersjach modemów, produkowanych na inne kraje, nasze modemy są odporniejsze na przepięcia, a także pracują stabilniej w polskich warunkach.

WWWiedza w pigułce z każdym PENTAGRAM-em

Razem z modemem PENTAGRAM otrzymasz kompendium wiedzy wymaganej, aby w pełni cieszyć się możliwościami urządzenia.
W komplecie z modemem otrzymasz:
1. Instrukcję instalacji i obsługi urządzenia
2. Poradnik "@BC Internetu"
3. Poradnik "Internet to nie wszystko"

Pełna gwarancja z serwisem S.O.S.

Modemy PENTAGRAM, jako jedyne w Polsce, objęte są pełną gwarancją PENTAGRAM S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt) z bezpłatnym serwisem "od drzwi do drzwi"

Nie ma lagów... więcej fragów

MMV MULTIMEDIA VISION
Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów PENTAGRAM:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. 0 22 - 338 9000
www.pentagram.pl

du na możliwość odwzorowania kolorów przewyższającą monitory kineskopowe i te spełniające wymagania maszyn offsetowych. Powierzchnia robocza wynosząca 478 x 299 mm i przekątna ekranu 56,3" umożliwiają wyświetlanie równocześnie obok siebie nawet 2 pełnowymiarowych obrazów. Zastosowany panel IPS firmy IBM zapewnia kąty widzialności do 170 stopni w pionie i poziomie, co jest dosyć ważne, ponieważ przed ekranem monitora przebywa równocześnie kilka osób. Aby w pełni wykorzystać wyjątkową rozdzielczość modelu AQU5611DT, potrzebna jest specjalna karta graficzna, ale odpowiednie rozwiązania są już dostępne na rynku. Panel wprawdzie nie ma wejścia wideo, ale istnieje opcja dokupienia doń adaptera.

www.iiyama.pl

Trust

Trust 770Z LCD Power-C@m Optical Zoom łączy wyjątkową jakość zdjęć z kompaktowym modelem, łatwą obsługą oraz przystępną ceną. Aparat z rozdzielczością 3,3 megapikseli jest najnowszym modelem z serii Trust 700 Powerc@m. Bardzo czuły optyczny sensor 2,1 megapiksela Sony CCD (F2.8/F8, kąt obserwacji: 53°)

gwarantuje ostre zdjęcia, nawet z niewystarczającą ilością światła. Zaawansowany zoom optyczny 3x umożliwia zbliżenie do fotografowanego obiektu bez utraty jakości zdjęcia. Dzięki 3-krotnemu zoomowi cyfrowemu fotografowany obiekt może być 9 razy bliżej niż przy w przypadku naturalnego. Obiektyw z funkcją autofokus zapewnia ostre zdjęcia bez względu na rodzaj fotografowanego obiektu. Użytkownik wybiera pomiędzy 5 różnymi zaprogramowanymi trybami, aby uzyskać lepsze wyniki zdjęć: samowyzwalacz, zdjęcia nocne, portret, makro oraz krajobraz. Model ma wbudowaną automatyczną lampę błyskową z funkcją redukcji efektu czerwonych oczu oraz kontrolę balansu bieli dla światła dziennego, w pomieszczeniach oraz automatyczną. Aparat fotograficzny wyposażony jest w jasny 4-centymetrowy kolorowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny TFT, który może być wykorzystany jako wizjer optyczny, podgląd powiększenia do podglądu zdjęć i nagrań wideo (z dźwiękiem - dzięki wbudowanemu głośnikowi) oraz funkcji menu w sześciu różnych językach; funkcje te są dostępne na kole menu. Aparat ma wbudowaną pamięć flash o pojemności 8 MB, która jest rozszerzalna do 256 MB za pomocą cyfrowej karty pamięci (SD lub MMC).

Dane techniczne:

Liczba głośników: 5+1 ■ **Moc satelitów RMS:** 52 W ■ **Moc subwoofera RMS:** 188 W ■ **Kolor:** czarno-srebrny ■ **Złącza:** analogowe oraz optyczne wejścia/wyjścia dźwięku dla szybkiego i prostego podłączenia zestawu do komputera, konsoli lub kina domowego oraz możliwość podłączenia do 4 niezależnych źródeł dźwięku ■ **Dodatkowe:** pilot na podczerwień, panel sterowania, zakręcane podłączenia przewodów głośnikowych ■ **Inne:** zgodność z certyfikatem THX, dekodowanie Dolby Pro Logic oraz DTS

Logitech Z-680 to zestaw, który mógłby kosztować troszeczkę mniej i niekoniecznie mieć certyfikat THX (spore koszty).

Pierwsze głośniki z certyfikatem THX

Logitech Z-680

■ techNICK

Jakiś czas temu Logitech wkroczyło na rynek głośników komputerowych. Zestawem, którym firma przysporzyła sobie nowych zwolenników, był Z-560. Jego wadą był brak centralnego głośnika oraz dodatkowego modułu sterującego...

Nauczeni doświadczeniem inżynierowie w kolejnej wersji Z-680 wprowadzili wiele zmian, lecz na tym nie poprzestali. Postarali się tak skonstruować zestaw, by jakość dźwięku utrzymywała się na poziomie, jaki jest potrzebny do otrzymania certyfikatu THX wystawianego przez laboratoria Lucasa. Logitech osiągnęło niemal doskonały dźwięk, stosując szereg zaawansowanych technologii do produkcji membran i kopułek głośników, stopy metali, wielowarstwowe spieki tworzyw oraz świetną elektronikę.

Po podłączeniu zestawu do karty Creative SB Live! 5.1 dźwięk - mimo wszelkich możliwych poprawek w sterownikach - nie wydał mi się zbyt dobry. Dopiero gdy zastosowałem nową kartę Creative Audigy 2 Platinum, objawił się drzemiący w urządzeniu potencjał. Mimo identycznego podłączenia - dźwięk nabrał zupełnie innego wymiaru. Porównywałem brzmienie i moc do jednego z najmocniejszych zestawów Creative (510D). Logitech ustępuje mu znacznie pod względem maksymalnej mocy, ale wyprzedza go pod względem możliwości dołączania źródeł dźwięku. Z-680 ma 3 analogowe wejścia mini-Jack (przód, tył i centralny/subwoofer), cyfrowe elektryczne i optyczne, jak również wyjście na słuchawki oraz stereofoniczne wejście liniowe. Wszystkie znajdują się na module podłączanym do subwoofera za pomocą dość grubego przewodu. Moduł ten jest swoistym centrum obsługi z dekoderem dźwięku Dolby Digital Pro Logic II oraz Digital DTS Surround. Co do dźwięku stereofonicznego - można go skierować do 2, 4, a nawet 5 głośników, dzięki czemu nawet zwykłe radio czy programy TV nabierają innego wymiaru.

Moduł wyposażono w wyświetlacz i to jest największy mankament całego zestawu. W materiałach prasowych oraz nawet na pudełku widnieje informacja ciekłokrystaliczny ekran podświetlony błękitnym światłem. W rzeczywistości światło jest granatowe i aby cokolwiek na nim przeczytać, musimy być bardzo blisko ekranu i na dodatek niemal dokładnie naprzeciwko.

Kolejnym udogodnieniem w Z-680 jest pilot na podczerwień, dzięki któremu całością możemy sterować, nie ruszając się z wygodnego fotela. Jest to ważne, szczególnie że Logitech poleca własny zestaw nie tylko jako ekskluzywne głośniki komputerowe, ale także nagłośnienie kina domowego. Pilot ma pewną wadę, która jednak po dłuższym użytkowaniu przestaje przeszkadzać (przyzwyczajamy się) - są to małe i mało kontrastujące z obudową opisy klawiszy.

Pochwalić należy niecodzienny wygląd satelitów, które nawet po zdjęciu materiałowych maskownic prezentują iście kosmicznie - gdyż metalowe, lśniące kopułki głośników, które nadają im niepowtarzalny w wyglądzie charakter.

Logitech Z-680 to przykład niemal doskonale zaprojektowanego zestawu głośników o wielorakim zastosowaniu (komputery, kino domowe itp.). Pewne niedociągnięcia może zostaną poprawione w kolejnych konstrukcjach, a i cena może spadnie - ponad 2300 złociszy to jednak próg nie do przeskoczenia dla wielu użytkowników.

Logitech Z-680

Cena: **2333 zł*** ■ Dostarczył: **VERACOMP SA**, ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00

doskonała jakość dźwięku ■ estetyczny wygląd ■ możliwość podłączenia nawet 4 źródeł dźwięku

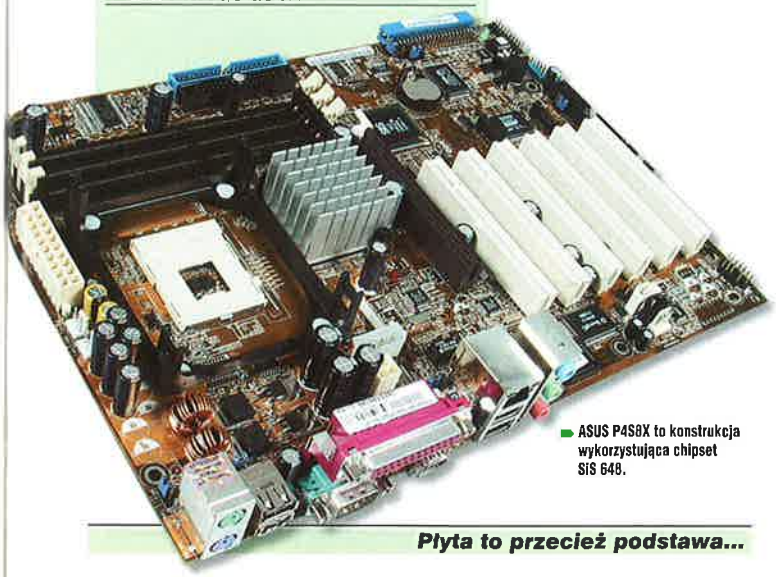
słaby wyświetlacz ■ opisy na pilocie

Internet: **www.veracomp.pl, www.logitech.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel Pentium 4 (Willamette, Northwood) i Celeron ■ **Podstawka:** Socket 478 ■ **Chipset:** SiS 648/Sis 963 ■ **Pamięci:** 3*DDR 200/266/333 MHz ■ **Złącza:** 1*AGP 8x, 6*PCI ■ **RAID:** 2*Serial ATA ■ **Układ dźwiękowy:** CMI-9739A ■ **LAN:** 10/100 Mbit RTL8201BL PHY ■ **Inne:** 6*USB 2.0, 2*IEEE 1394



ASUS P4S8X to konstrukcja wykorzystująca chipset SiS 648.

Płyta to przecież podstawa...

ASUS P4S8X

■ **techNICK**

Jeśli decydujemy się na zbudowanie komputera, to pierwsze, od czego zaczynamy - to decyzja, jaki procesor zamierzamy używać. Zaraz potem stajemy przed trudnym wyborem płyty głównej, która jest pomostem pomiędzy wszelkimi kartami i urządzeniami podłączanymi do komputera.

Płyta ASUS P4S8X obsługuje procesory z serii Intel P4 i Celeron obsadzane w podstawce Socket 478, także te z opcją przełączenia ich w tryb Multi-Threading (wirtualnej wieloprocesorowości), a nad całością pieczę sprawuje chipset SiS 648/963.

Na dość małej powierzchni zamontowano sześć złączy PCI i jedno AGP, choć zbyt blisko tego drugiego znajdują się gniazda pamięci, co może utrudniać ich wymianę czy dokładanie modułów.

Płyty pod P4 wymagają specjalnych zasilaczy z dodatkowym czteropinowym wyprowadzeniem napięć. W przypadku tej płyty nie jest to konieczne, gdyż można bez problemu - zamiast kwadratowej w przekroju wtyczki - podłączyć standardową (taką jak do HDD czy CD-ROM).

Całość działa poprawnie i dość szybko, choć przyznam, że są „szybsze" konstrukcje. Tutaj niczego nie mogę zarzucić stabilności tej konstrukcji, ponieważ nawet przy podkręcaniu parametrów procesora system zachowywał się poprawnie, oczywiście do pewnych granic, poza którymi system nie „wstawał".

Wraz z płytą otrzymujemy sporo oprogramowania, a w tym PC Cillin 2002 (antywirus), PC Probe (monitor parametrów płyty) i LiveUpdate (uaktualnianie sterowników, oprogramowania i BIOS-u).

ASUS P4S8X to konstrukcja solidna, choć nie jest pozbawiona błędów, jednakże jej spore możliwości powinny zainteresować niejednego.

ASUS P4S8X

Cena: **568 zł*** ■ Dostarczył: **ASUS Polska, Dystrybutorzy:AB SA**, tel. (071) 324 05 00, **ABC Data Sp. z o.o.**, tel. (022) 676 09 00, **California Computer SA**, tel (022) 668 02 00, faks (022) 668 02 40

wbudowane 2 porty IEEE 1394 i 6 USB ■ niezła wydajność w trybie Hyper-Threading

gniazda pamięci zbyt blisko złącza AGP

Internet: **www.abcdata.com.pl, www.ab.pl, www.california.p**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

SiS po raz wtóry...

Kompresja pamięci JPEG zapewnia optymalne wykorzystanie pamięci. Sugerowana cena detaliczna aparatu Trust 770Z LCD PowerC@m Optical Zoom to 1049 zł.

www.trust.com

LJ 1300

HP poprzez sieć własnych dystrybutorów w Polsce rozpoczęło sprzedaż nowej monochromatycznej drukarki laserowej LaserJet 1300. To urządzenie jest przeznaczone do pracy biurowej w małych firmach oraz dla wymagających użytkowników indywidualnych. W porównaniu do wcześniejszego modelu hp lj1200 – ten szybciej drukuje, ma większą pamięć operacyjną i możliwość zdalnego zarządzania z wykorzystaniem wbudowanego serwera WWW (Embedded Web Server - EWS), a także opcję pracy sieciowej (model lj 1300n).

Parametry:
- Interfejsy: port USB (zgodny z 2.0), port równoległy (dwukierunkowy, zgodny z normą IEEE1284)
- Jakość druku w czerni: 1200 dpi
- Maksymalny format zadruku A4
- Pamięć: 16 MB przy użyciu technologii optymalizacji pamięci (Memory Enhancement Technology), maksymalnie 80 MB przez dodatkowy slot DIMM
- Podawanie papieru: podajnik standardowy do 250 arkuszy (o zwykłej gramaturze) lub do 30 kopert; podajnik z priorytetem poboru 10 arkuszy
- Nośniki: papier (zwykły, typu bond, z wtórnego przerobu): A4, A5, Letter, Legal, Executive, B5 (JIS/ISO), C5, DL, Monarch, Com-10; folie do przeźroczy A4; koperty: DL, Monarch, C5, Com-10; naklejki w arkuszach A4; formaty nietypowe: od 76 x 127 mm do 216 x 356 mm
- Zalecana gramatura nośnika: 60-105 g/m2; prosta ścieżka papieru: 60-163 g/m2
- Szybkość druku w czerni do 19 stron/minutę
- Druk dwustronny ręczny
- Przycisk anulowania wydruku
- Procesor 133 MHz; Motorola ColdFire
- Obsługiwane systemy operacyjne MS Windows 98, 2000, Me, XP, 95, NT 4.0, Mac OS 8.6, 9.x, Mac OS X i późniejsze, MS-DOS, Linux i UNIX
- Waga: 8,6 kg; wymiary: 415 x 486 x 241 mm
- Zasilanie: wbudowany moduł zasilacza o napięciu wejściowym 220-240 VAC, 50/60 Hz

Dane techniczne:

Format zapisu DVD: DVD-RAM, DVD-R ■ **Maksymalny czas zapisu:** tryb EP 12 h (dwustronna płytka DVD-RAM, 9,4 GB) ■ **Maksymalna jakość:** tryb XP 2 h (dwustronna płytka DVD-RAM, 9,4 GB) ■ **Odtwarzane formaty:** DVD-RAM, DVD-R, DVD-Video, Video CD, Audio CD CD-R/RW ■ **Możliwości edycji (kasowanie/tytuły/dogrywanie dźwięku):** tak/tak/tak ■ **Pobór mocy:** do 28 W ■ **Inne:** pilot

Panasonic DMR-E30 to stacjonarny, cyfrowy magnetowid i jednocześnie odtwarzacz DVD, Video CD, Audio CD.

Magnetowidów cyfrowych nadszedł czas

Panasonic DMR-E30

■ **Mike-L**

Nagrywarki CD-R/RW, tak popularne w przypadku domowych komputerów, zyskały konkurencję w postaci urządzeń nagrywających dane na krążkach DVD-RAM, -RW i +RW. Od niedawna można też zaopatrzyć się w „cywilne" wersje tych urządzeń, przeznaczone do użytku domowego w zastępstwie tradycyjnego magnetowidu VHS.

Stacjonarne odtwarzacze DVD już na dobre zagościły w naszych mieszkaniach i stały się podstawą domowego kina. Tym razem nadszedł czas na cyfrowe magnetowidy, które zapewniają doskonałe parametry zapisu oraz szybkość dostępu do zachowanych na krążkach materiałów.

Panasonic DMR-E30 jest jednym z pierwszych tego typu urządzeń na polskim rynku. Zapis danych dokonywany jest na krążkach DVD-RAM umieszczonych w specjalnych kasetach, które chronią wrażliwy nośnik przed uszkodzeniami mechanicznymi, lub na DVD-R – bowiem wysuwana tacka przystosowana jest także do obsługi „nieopancerzonych" płytek. Ma to niebagatelne znaczenie, ponieważ bez najmniejszych problemów możemy oglądać filmy ze standardowych płytek DVD.

O odtwarzaniu nie będę się zbytnio rozpisywał, gdyż urządzenie robi to świetnie, a ważniejsze są inne jego funkcje.

Podstawową funkcją Panasonic DMR-E30 jest nagrywanie programów telewizyjnych i filmów, aby można je było później odtworzyć. Na przystosowanych do tego celu płytkach DVD-RAM i DVD-R można zapisać maksymalnie do 12 godzin materiału w trybie EP, czyli najsłabszej jakości, która pozostawia nieco do życzenia, gdyż kompresja jest tu widoczna i na szybko zmieniających się obrazach widać to. W maksymalnym trybie XP co najwyżej mieszczą się 2 godziny materiału (płytka DVD-RAM 9,4 GB – dwustronna) i charakteryzuje się on rzeczywiście doskonałą jakością odwzorowania dźwięku oraz kolorów, jak i niemal niezauważlnym braku kompresji. Niemal, ponieważ w nagranej scenie szlifowania i spawania metalowych części kadłuba statku (program o stoczniach na świecie) ;-) iskry powodowały powstawanie charakterystycznych prostokątnych artefaktów. Przy scenach nurkowania w rafach koralowych duża ilość banieczek powietrza nie powodowała już takich błędów, co może oznaczać, że tylko bardzo kontrastowe małe obiekty (iskry na ciemnym tle) powodują takie zakłócenia.

Oczywiście możliwe jest kasowanie i edytowanie nagranych scen, filmów czy programów, gdyż są one traktowane podobnie jak kolejne sesje na krążkach CD-RW. Do nawigacji po nich, jak i obsługi wbudowanego w urządzenie edytora służy czytelne menu ekranowe. Dzięki niemu można także nadawać tytuły poszczególnym partiom materiału wideo, a także tworzyć menu wejściowe i wypalić płytę, która niewiele będzie się różniła funkcjonalnością od standardowego filmu DVD (dostęp do scen, „zdjęcia" z filmów).

Ciekawą funkcją jest tu Time Slip, dzięki której możemy - przykładowo - rozpocząć nagrywanie meczu, w momencie gdy musimy odebrać telefon czy wyjść za potrzebą, by po kilku minutach wrócić i włączyć odtwarzanie od momentu, w którym przerwaliśmy oglądanie, na dodatek nie wyłączając nagrywania. Pozwala to bez problemu obejrzeć całe spotkanie – mecz, i nie stracić z niego ani sekundy. Standardowe magnetowidy niestety nie przewidują takiej opcji.

Panasonic DMR-E30 jest doskonałym urządzeniem, choć niepozbawionym wad, gdyż dopiero po zapisie ostatecznym na krążku DVD-R możliwe jest w miarę bezproblemowe odtworzenie filmów czy innych danych wizualnych na innych stacjonarnych oraz komputerowych odtwarzaczach DVD. Jednakże możliwości i funkcjonalność godne są pochwały. Gdyby jeszcze cena była niższa, zamiast magnetowidu kupiłbym właśnie taką nagrywarkę.

Panasonic DMR-E30

Cena: 3999 zł* ■ Dostarczył: Panasonic Polska Sp. z o.o., al. Krakowska 476, 02-284 Warszawa, tel. (022) 338 11 00, faks (022) 338 12 00, infolinia 0801 351 903

świetna jakość ■ prosta obsługa i opcje edycji

cena

Internet: www.panasonic.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Podłączenie: radiowe - PS2/USB ■ **Myszka:** 2 przyciski + rolka - optyczna ■ **Zasilanie:** 4 x AA ■ **Dodatkowe:** przejściówka USB-PS2, podkładka pod nadgarstki, CD ze sterownikami

Czarna, i wygodna, klawiatura Logitecha.

Cordless Desktop Deluxe Optical

Klawiatura Logitech

■ Dan

Zadanie odpowiedniego dobrania klawiatury do wymagań to nie lada wyzwanie. W gąszczu coraz nowszych i bardziej wymyślnych konstrukcji trudno odnaleźć tę idealną.

Do testów otrzymaliśmy klawiaturę firmy Logitech o nazwie Cordless Desktop Deluxe Optical. Konstrukcja ta bardzo przypomina poprzednie modele klawiatur, które Logitech dystrybuuje już od pewnego czasu. Jest podobna – co jednak nie oznacza, że taka sama. Standardem chyba jest już "dwuznaczność" klawiszy funkcyjnych F1-F12. Zamienne funkcje tych klawiszy to bezpośrednie sterowanie mediami oraz zarządzanie dokumentami - w ten sposób zmniejsza się liczba klawiszy występujących jako dodatkowe i te umiejscowione w górnej części klawiatury. Ich układ oraz ergonomia wykonania urządzenia umożliwiają prawie idealnie płaskie ułożenie, co właściwie przypomina klawiatury komputerów przenośnych (laptopów). Dzięki temu konstrukcja Logitecha stała się jeszcze bardziej wygodna w pracy w porównaniu z poprzednimi tej firmy. Dość ciekawie i co ważniejsze – właściwie od nowa zaprojektowano kształt poszczególnych klawiszy, np. funkcyjne F1-F12 nieco zaokrąglono, dzięki czemu nie ma już najmniejszego problemu z "intuicyjnym" odnalezieniem ich, no i używaniem. Oczywiście klawiatura została wyposażona w nóżki, które pozwalają na regulację jej nachylenia, jednak jest ono tak niewielkie, że nieodczuwalna jest zmiana konta jej położenia. W zestawie odnajdziemy również podkładkę pod nadgarstki oraz bezprzewodową myszkę optyczną. O myszce nie będę się zbytnio rozpisywał - jak już pewnie niektórzy się przekonali, myszkom Logitecha można niewiele zarzucić. Tutaj działała bezproblemowo, chociaż we znaki dawał się efekt opóźnienia jej działania po dłuższej bezczynności (tryb oszczędzania baterii).

Czy warto kupić opisywaną tu klawiaturę? Mimo ceny należy pamiętać, że kupujemy bardzo wygodną i zarazem sprawdzoną konstrukcję, która pracuje bezawaryjnie przez długie, długie lata.

Logitech Cordless Desktop Deluxe Optical

Cena: 365 zł* ■ Dostarczył: VERACOMP SA, ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00

prawie płaskie nachylenie klawiatury ■ ergonomia pracy ■ optyczna myszka w zestawie

nieco wysoka cena ■ opóźnienia wynikające z trybu oszczędzania baterii w myszce

Internet: www.veracomp.pl, www.logitech.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Czarne i wygodne!

promocja

ŻYLETA

Plustek
OpticSlim 1200

~~399,-~~
340,- z VAT

skaner płaski jak żyleta

obraz ostry jak żyleta

cena – ucięta

Zaledwie 3,2 cm wysokości ma nowy Plustek OpticSlim 1200. Pomimo niewielkich wymiarów, dzięki układowi optycznemu ACIS i technologii QRST, skaner ten oferuje niespotykaną w swojej klasie cenowej jakość. Rozdzielczość optyczna OpticSlim 1200 wynosi 600 x 1200 dpi, interpolowana 19200 dpi, a głębia koloru to 48 bitów/piksel. Na przednim panelu umieszczonych jest 5 Przycisków Szybkiego Dostępu: Copy, OCR, E-Mail, programowalny Custom oraz SCAN. W zestawie ze skanerem znajdują się znakomite narzędzia graficzne: Corel 9 Essentials (CorelDRAW i Corel Photo-Paint), a także doskonały program OCR FineReader 5.0 Sprint PL (pełna polska wersja) oraz FineReader 6.0 Pro "Try&Buy". Podobnie jak reszta skanerów Plustek, OpticSlim 1200 objęty jest pełną 2-letnią gwarancją z bezpłatnym serwisem S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt).

PRODUKT ROKU 2002 CHIP Wybór Czytelników

Plustek wybrany został Produktem Roku w latach:
1999 - OpticPro 9636T
2000 - OpticPro UT12
2001 - OpticPro UT24
2002 - OpticPro ST24

Nr 1 w Polsce!

Plustek
The Ultimate In Office Imaging

MMV MULTIMEDIA VISION
Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów Plustek:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (0-22) 338 9000
www.plustek.pl

- Opcjonalnie: zewnętrzne serwery druku hp Jetdirect; bezprzewodowe serwery druku HP; bezprzewodowy adapter Bluetooth do drukarki; dodatkowy podajnik papieru na 250 arkuszy, dodatkowy odbiornik: do 125 arkuszy (o zwykłej gramaturze), 1 koperta, 100 arkuszy folii do przeźroczy

Sugerowana cena detaliczna to 1545 zł (bez VAT).

www.hp.pl
www.ab.pl

Szybki Ricoh

Podczas kończących się właśnie targów CEBIT w Hanowerze RICOH zaprezentowało dwie nowości z zakresu aparatów cyfrowych. Głównym atutem modelu Caplio G3 jest rekordowo niski czas reakcji migawki (0,14 ms). Natomiast 2-megapikselowy Caplio RR230 to prosty w użyciu, dobrej jakości aparat dla amatorów. Co więcej, będzie on oferowany w wyjątkowo atrakcyjnej cenie. Jak się chwali producent, Caplio G3 charakteryzuje się wyjątkowo krótkim czasem reakcji spustu migawki 0,14 s, pozostawiając daleko w tyle konkurencję w własnej klasie. W praktyce odbywa się to w ten sposób, iż zdjęcia zostają wykonane właściwie w tej samej chwili, w której zostaje naciśnięty spust migawki. Model Caplio G3 to aparat o prostej i eleganckiej linii, zgodnej z najnowszymi trendami w stylistyce. Ma 3,24-megapikselową matrycę CCD, gwarantującą dokładne odzwierciedlenie kolorów, a dzięki nowemu procesorowi zredukowano wszelkie zakłócenia i smużenie. Ponadto urządzenie zaopatrzono w 3-krotny zoom optyczny i 3,4-krotny zoom cyfrowy odpowiadające skali tradycyjnych 35-357 mm. Aparat ma szereg przydatnych funkcji, takich jak wykonywanie sekwencji zdjęć, wykonywanie zdjęć małych obiektów z odległości 1 cm (macro), proste ściąganie zdjęć do komputera czy tryb „wysokiej czułości" (high-sensitivity mode), zwiększający jasność wyświetlacza przy zdjęciach w ciemności. Niewątpliwą zaletą aparatu jest niski pobór energii. Akumulator litowo-jonowy umożliwia wykonanie 350 zdjęć w normalnym trybie lub aż 3500 w trybie ekonomicznym (bez flesza, powiększeń, użycia wyświetlacza LCD w trybie VGA). Caplio RR230 to niewielki aparat do wykorzystania przez całą rodzinę. W tym przypadku producent postawił na prostotę – prosty jest wygląd, proste jest wykonywanie zdjęć i w końcu proste jest ich zgrywanie do komputera. Model ten wypo-

Szybkość oraz spore możliwości, których na razie nie wykorzystują gry pojawiające się na rynku.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce FX ■ **Taktowanie CPU/RAM:** 500 MHz/1 GHz ■ **Pamięć:** 128 MB DDR 2 ■ **Magistrala:** AGP 8x ■ **Wyjścia DVI:** tak ■ **Wyjścia wideo:** S-Video (Composite poprzez przejściówkę) ■ **Wejścia wideo:** brak ■ **Dodatkowe:** przewód przedłużacz zasilania, przejściówka S-Video - Composite, S-Video (1,8 m)

Szybcy i... głośni...

MSI FX5800 Ultra

■ Mike-L

Na karty z układami Nvidia GeForce FX z zapartym tchem czekała ogromna rzesza graczy i osób, dla których pogoń za wydajnością i nowinkami technicznymi stała się niemal religią. Poniżej przedstawiamy jedną z pierwszych dostępnych w Polsce konstrukcji tego typu.

Karta MSI FX5800 Ultra to pierwsza konstrukcja z najnowszym i najmocniejszym akceleratorem opracowanym przez firmę Nvidia. Przeprowadzone przez nas testy miały za zadanie określenie miejsca tej konstrukcji w hierarchii dostępnych na rynku kart graficznych. W tabelce umieściliśmy wyniki najszybszych modeli, które dane nam było testować w laboratorium CD-Action. Od dawna słychać było głosy, że nowe układy to niewypał i są niewiele szybsze od ATI Radeon 9700 Pro. Jak widać z wyników, są takie gry i aplikacje, które szybciej i lepiej działają na FX-ach, a są też takie, które „preferują" ATI. Nie da się ukryć, że na rynku obecnie brak gier, które w pełni wykorzystują DirectX 9, a do jego obsługi zoptymalizowano architekturę GeForce FX - dlatego też zweryfikujemy możliwości GPU Nvidii, gdy tylko się pojawią.

Jako że na GeForce FX składa się 125 milionów tranzystorów - potrzebne jest sporo energi, by zapewnić poprawną pracę karty i dlatego zamontowano na niej gniazdo identyczne z montowanymi w napędach CD oraz dyskach twardych. Dzięki temu gros energii pobierane jest wprost z zasilacza. Jeśli chcecie bez problemów użytkować karty z FX-em, radziłbym sprawdzić, czy zasilacz poradzi sobie z całym komputerem, a najlepiej, aby zapewniał on minimum 350 W, szczególni kiedy w systemie znajduje się procesor Intel P4. Duże zapotrzebowanie na prąd powoduje wydzielanie sporej ilości ciepła, które trzeba rozproszyć. Do chłodzenia zastosowano system znany już od kilku miesięcy i po raz pierwszy zastosowany na kartach Siluro Abita. Powietrze pobierane jest z zewnątrz obudowy i po przejściu przez specjalne kanały chłodzi radiatory, które za pomocą rurek HeatPipe (jest tam płyn, zamieniający się w gaz, dzięki czemu przenoszenie ciepła jest dużo wydajniejsze niż za pomocą samej miedzi) połączone są z blachami na pamięciach. Całość jest bardzo głośna, ale tylko wtedy, gdy korzystamy z trybów 3D, bowiem w 2D wentylator zwalnia i niemal go nie słychać. Mimo to monstrum nagrzewa się tak, że naprawdę można się poparzyć.

Jak zwykle MSI dołącza - prócz sterowników - także bardzo bogaty pakiet oprogramowania, w tym gry Morrowind, Tom Clancy's Ghost Recon, aplikacje MSI Media Center Deluxe II (oglądanie TV – gdy dołączy się tyner TV, ogląda filmy, słucha muzyki, po prostu zarządza mediami w komputerze), Virtual Drive 7 Professional, Foreign Language Learning Machine i sporo innych.

Do testów podchodziłem z pewnym dystansem, jaki narzuciły mi publikacje w Internecie oraz konferencje i rozmowy na targach CeBIT. Przyznam, że nadal trudno zawyrokować, czy karty z układami Nvidia GeForce FX są przełomem, czy tylko kolejnym drobnym krokiem na drabince wydajności i możliwości akceleratorów graficznych. Myślę, że z werdyktem warto poczekać do czasu, gdy pojawi się więcej gier i programów wykorzystujących technologie udostępniane przez DirectX 9 i jego rozszerzenia implementowane w GPU.

Na razie można napisać, że MSI FX5800 Ultra jest kartą o bardzo dużym potencjale i możliwościach, co potwierdzają niektóre testy. W innych aplikacjach karta jest wolniejsza lub niemal dorównuje jej dużo starszy układ ATI Radeon 9700. Cena także nie zachęca do zakupu tego domowego zestawu, choć z czasem zapewne cena spadnie, ponadto pojawią się programy, w których FX pokaże, na co Nvidię stać.

Wyniki porównania

	Firma Nazwa	MSI FX5800 Ultra	HIS Excalibur Radeon 9700	MSI Ti 4800 SE 8X	Sparkle GF4 Ti4200-8x Platinum
	Pamięć	128 MB DDRII	128 MB DDR	128 MB DDR	128 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Deafoult Benchmark	11950	12415	10632	11159
UT 2003 (1600)	Flyby/ Botmatch	129,7/49,7	102,4/51,7	66,1/40,8	71,1/38,4
Codecreatures	Official	3562	2655	2054	2206
Commanche 4	1600/32bit	35 58	40 45	38 51	36 09
Quake 3 (32-bit kolor)	HQ 1600	190.7	163.9	136 1	131
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	11 4	8 249	7 94	7 487
	drv-08	37 98	24 64	38,64	39.08
	dx-07	46 76	43 97	40,34	44 94
	light-05	10 63	10 66	10,84	10 87
	proe-01	10 43	8 486	9,25	9 059
	ugs-01	7,717	11 13	4,67	4 475

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra (Sterowniki 4.3.0.0)

MSI FX5800 Ultra

Cena: **2559 zł*** ■ Dostarczył: **Microstar International** ■ Dystrybutor: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88; **Centrala ACTION**, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 836 62 28, faks (0 22) 877 06 20

zgodność z DirectX 9 + dodatkowe możliwości ■ niezła wydajność

bardzo głośny system chłodzenia (całość bardzo gorąca podczas pracy) ■ „ukryty" potencjał

Internet: www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Waga: 76 g (z baterią) ■ **Wymiary:** 102 x 44 x 13,5 mm ■ **Czas czuwania:** do 320 h ■ **Czas rozmowy:** do 6 h ■ **Wyświetlacz:** 128 na 128 punktów, 4096 kolorów ■ **Częstotliwość działania:** GSM 900/1800/1900 ■ **Liczba dzwonków:** 21 polifonicznych i 10 monofonicznych ■ **Główne funkcje:** wiadomości multimedialne MMS, aplikacje Java, które mogą być wymieniane i pobierane przez użytkownika, GPRS, portfel elektroniczny, wbudowany zestaw głośno mówiący ■ **Inne funkcje:** alarm wibracyjny, profile, połączenia oczekujące, powtórzenie połączenia, odbieranie dowolnym klawiszem, połączenia konferencyjne, transmisja danych, transmisja faksów, port podczerwieni (IrDA), przekierowanie połączeń, zawieszenie rozmowy, modem, wybieranie głosowe, budzik, kalkulator, tapety

Nokia 6100, wraz z aparatem fotograficznym oraz zestawem słuchawkowym.

Komórkowy zawrót głowy

Nokia 6100

■ **Maciej Lewczuk**

Niniejszy artykuł zapowiada małą-wielką zmianę w dziale sprzętowym CD-Actiona. Od teraz postaramy się prezentować czytelnikom najnowsze i najciekawsze telefony komórkowe oraz wspomagające je akcesoria. Wiadomo, że telefony łączą obecnie funkcję telefonów i organizerów (PDA), konsol do gier oraz wiele innych przydatnych funkcji.

Model 6100 to jeden z najnowszych telefonów komórkowych, jakie ma do zaoferowania Nokia. Jest on niewiele większy od modelu 6510, lecz jego grubość - mniejsza. Duży, kolorowy wyświetlacz pozwala na wyświetlanie obrazków i zdjęć, które można pobrać przez Internet (WAP, GPRS), lub wykonać podłączanym do telefonu aparatem fotograficznym, który dokupujemy w tym przypadku osobno. Zdjęcia można także przesyłać za pomocą wiadomości MMS jak również wykorzystać jako tapety. Oczywiście użytkownik może również uaktywnić wygaszacz, dzięki czemu zaoszczędzi energię, której wyświetlanie kolorowych obrazów sporo przecież potrzebuje. Menu jest niemal takie jak w poprzednich modelach telefonów, jednakże uzupełniono je o kolorowe ikony, symbolizujące główne funkcje aparatu. Podmenu są już wyświetlane tradycyjnie, czyli w formie tekstowej.

Wiadomości SMS można wpisywać za pomocą poszczególnych liter, ale także za pomocą polskiego słownika Tg. Nie ogranicza nas tu liczba 160 znaków, które można maksymalnie wprowadzić - ponieważ dłuższe wiadomości zostaną automatycznie podzielone na tyle wiadomości, ile będzie potrzeba. Podczas odczytywania odebranych informacji nie musimy zbyt często przewijać ekranu, bowiem wiadomość niemal w całości mieści się na jednym ekranie (tylko jedna linia znajduje się niżej).

Aparat jest w stanie obsługiwać aplikacje Java, dzięki czemu w połączeniu z GPRS-em pozwala na pobieranie gier oraz programów, które sprawiają, że możemy wykorzystać telefon na różne sposoby - do rozrywki, a także edukacji (skorzystamy ze słowników czy „rozmówek" przydatnych poza granicami Polski) lub innych przydatnych programów. Elektroniczny portfel, zestaw głośno mówiący, terminarz (organizator) oraz port podczerwieni znacznie ułatwiają życie oraz korzystanie z telefonu. Polifoniczne dzwonki oraz tapety pozwalają na znaczne zindywidualizowanie słuchawki, którą dodatkowo można uatrakcyjnić wymienialnymi obudowami X-Press-on.

Jedną z najpoważniejszych wad Nokii 6100 jest brak opcji powiększenia znaków, przez co osoby o słabszym wzroku będą miały pewne problemy z użytkowaniem telefonu. Drugą wadą jest twarda klawiatura, która trochę przeszkadza w szybkim wpisywaniu tekstu wiadomości.

W zestawie otrzymujemy aplikację PC Suite 5.01 pozwalającą na połączenie aparatu z komputerem i konfigurację jego parametrów, a także kopiowanie obrazków oraz dzwonków do i z telefonu, jak też zarządzanie profilami oraz książką telefoniczną. Dzięki niej na dysku wykonamy także kopię zapasową wszelkich ustawień oraz książkę kontaktów i wiadomości.

Testowany telefon wytrzymywał niemal tydzień (6 dni) bez ponownego ładowania, lecz w tym czasie nie korzystałem z GPRS-u i nie grałem w gry zużywające sporo energii oraz znacznie skracają czas pomiędzy kolejnymi ładowaniami. Jeśli często korzysta się z opcji modemu, aparat działa około 3 dni. Najciekawszymi i przydatnymi akcesoriami, które można dokupić do Nokii 6100, są zestaw słuchawkowy, wraz z cyfrowym aparatem fotograficznym HS-1C, oraz pętla indukcyjna umożliwiająca korzystanie z telefonu osobom niedosłyszącym z aparatami słuchowymi.

Nokia 6100 jest dobrym przykładem małego i zgrabnego telefonu wyposażonego w wiele ciekawych i niejednokrotnie przydatnych opcji. Niemal jak we wszystkich przypadkach i tę słuchawkę można jeszcze udoskonalić, czego zapewne oczekujemy po kolejnych modelach telefonów Nokia.

Nokia 6100

Cena: **2899 zł***, Cena zestawu słuchawkowego wraz z cyfrowym aparatem fotograficznym HS-1C: **470 zł**** ■ Dostarczył: **Nokia Poland**, ul. Sienna 73, 00-833 Warszawa, tel. (022) 821 82 10

duży kolorowy wyświetlacz ■ małe wymiary i duża funkcjonalność ■ obsługa Javy

twarde klawisze ■ tylko 30 kb MMS ■ brak opcji powiększenia tekstu

Internet: www.nokia.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu. **Inne ceny zależą od operatora i stosownych promocji!

sażono w 2-megapikselową matrycę CCD, 6-krotny zoom i 8 MB pamięć wewnętrzną. Zasilany jest przez baterie lub akumulatorki. W zestawie, wraz z aparatem, użytkownik otrzymuje komplet kabli, płytkę z oprogramowaniem, baterie, futerał i pasek na rękę. Cena modelu Caplio G3 dla odbiorcy końcowego to 1749 zł, a Caplio RR230 to zaledwie 999 zł.

www.alstor.com.pl

Kombo

LG Electronics wkracza na rynek komputerowych urządzeń przenośnych. Nowym hitem LG ma być hybryda nagrywarki CD-RW i odtwarzacza DVD umożliwiająca zapis danych z dala od firmy lub domu: podczas podróży służbowej, konferencji lub na wakacjach. Urządzenie występuje w dwóch wersjach: z interfejsem USB (GCC-5241P) lub kartą PCMCIA (GCC-5240P). Normą jest, że coraz częściej udajemy się na spotkania i prezentacje z notebookiem. Trzymamy w nim wszystkie niezbędne dane, umowy, prezentacje. Dla wielu z nas notebook to substytut przenośnego biura. Czasem jednak zdarza się również, że jakieś materiały trzeba skopiować i rozesłać klientom. W sukurs przychodzą wtedy urządzenia takie jak combo. Combo LG GCC-5241P może współpracować zarówno z komputerem stacjonarnym, jak i notebookiem. Poprzez złącze USB można je podłączyć do dowolnego urządzenia klasy PC. W biurze i w terenie pełni rolę czytnika lub nagrywarki w formatach, takich jak CD-DA, VIDEO CD, CD-I, CD-ROM, CD-ROM XA, Photo CD (wielosesyjne), CD-Extra, CD-R/RW, CD-TEXT, DVD-ROM (jednowarstwowe 4,7 GB, dwuwarstwowe 8,5 GB), DVD-R (4,7 GB), CD-R, CD-RW - zapis. Combo LG GCC-5241P nie wymaga też zbyt wiele miejsca i można je przewozić razem z notebookiem. Maksymalne prędkości pracy urządzenia to: 24x (zapis/odczyt CD-R/RW), 24x (odczyt CD), 8x (odczyt DVD). Transfer danych: CD – maks. 3600 kB/s, DVD – maks. 11 MB/s. Czas dostępu: CD – 110 ms, DVD – 120 ms. Pojemność bufora: 2 MB. Do combo GCC-5241P dołączono oprogramowanie Power DVD XP4.0, Nero 5 Burning rom oraz InCD. Cena detaliczna urządzeń to 999 zł (GCC-5241P - wersja z USB) i 949 zł (GCC-5240P - PCMCIA).

www.lge.pl

42" - i nie tylko

Spółka AOC International (Europe) GmbH zaprezentowała na targach CeBIT własne najnowsze produkty. Okrętem flagowym nowej generacji produktów i równocześnie główną atrakcją jest PDP4269 - ekran plazmowy 42". 16,7 milionów kolorów w formacie 16:9 wspomaganych przez stereofoniczny system dźwiękowy plasuje PDP4269 na szczycie techniki multimedialnej i prezentacyjnej. Kolejną premierę AOC ma w pogotowiu w segmencie 19" TFT: LM919 - na zewnątrz utrzymany skromnie w kolorze antracytowym i srebrnym, pod względem technicznym wilk w owczej skórze z wartością kontrastu 600:1, kątem widzenia 170° i 4 portami 4 USB 2.0 Hub. Ofertę uzupełnia ulepszony wariant sprawdzonej serii modeli 17" AOC. Dzięki kineskopowi Pure Flat Face w 7F widać znaczną poprawę właściwości ergonomicznych. W połowie roku na rynku pojawią się jeszcze nowości: LM729 i LM929 uzupełniają paletę ofert w segmencie 17" i 19". Obydwa modele sprawdzane są już według normy TCO 03.

www.aoc-europe.com
www.aoc.de

6220

Nokia wprowadziła na rynek nowy telefon Nokia 6220 - klasyczny aparat i organizer osobisty, przeznaczony dla profesjonalistów w ciągłym ruchu. Ten klasyczny w stylistyce telefon ma wbudowany cyfrowy aparat fotograficzny i jest bogaty wyposażony w różnorodne funkcje, w tym obsługę standardu EDGE i wysokiej jakości kolorowy wyświetlacz. Poza tym obsługuje technologię Java(tm). Telefon ma funkcje korzystające z sygnalizacji obecności w sieci oraz może wysyłać i odbierać wiadomości MMS*. Nokia 6220 jest urządzeniem trójzakresowym (GSM/EDGE 900/1800/1900), a globalne dostawy aparatu rozpoczną się w trzecim kwartale roku 2003. Dzięki pakietowej łączności EDGE profesjonalni użytkownicy telefonu mogą teraz szybciej i sprawniej przeglądać zawartość Sieci, wysyłać i odbierać wiadomości oraz pobierać potrzebne pliki. Szybkość pobierania danych przez telefon Nokia 6220 przy użyciu EDGE sięga 118,4 kbps, co jest wartością dwukrotnie większą od dostępnej w standardzie GPRS. Użytkownik może też cieszyć się większą sprawnością pobierania wielkich plików z danymi oraz bogatszymi i bardziej atrakcyjnymi materiałami graficznymi, jakie są dostępne w przeglądarce WAP 2.0, z obsługą XHTML i korzystającą z protokołu TCP/IP.

Najbardziej rozbudowana wersja karty Creative SB Audigy2 Platinum, czyli eX.

Dane techniczne:

Wyjścia na karcie: analogowe (przód/tył/środek/subwoofer/środkowy tył), IEEE 1394 ■ **Wejścia i wyjścia na module:** optyczne wejście i wyjście cyfrowe, liniowe wejście i wyjście mini-Jack, słuchawkowe **Tylna ścianka modułu:** wejście liniowe (chinch), wejście i wyjście MIDI (DIN), cyfrowe wejście i wyjście elektryczne (chinch), cyfrowe wyjście mini-Jack, port AD_LINK1, AD_LINK2 (IEEE 1394), gniazdo(IEEE 1394 (FireWire) ■ **Stosunek sygnału do szumu:** do 106 dB ■ **Sterowniki pod:** Windows 98SE, 2000 SP2, Me i XP, ASIO 2.0 ■ **Programy:** Creative MediaSource Go, Creative MediaSource Organiser, Creative MediaSource Player, Creative Audio Stream Recorder, Creative Audio HQ, Creative Diagnostics, Creative MiniDisc Centern, Creative Wave Studio, Creative SoundFont Bank Manager, Creative Speaker Kalibrator, Creative Speaker Settings, Creative DVD-Audio Sampler Disc (DVD-Audio), Ulead VideoStudio 5.0 SE, Feature Showcase Demonstration CD, Cubasis VST CE, Wavelab Lite, Traktor DJ, Fruity Loops 3 ■ **Gry:** Soldier of Fortune II, Double Helix, Hitman 2: Silent Assassin

eXtra!

Creative SB Audigy 2 Platinum eX

■ Mike-L

Niedawno opisywaliśmy kartę SB Audigy 2. W innych pismach i na wielu stronach WWW otrzymała ona masę wyróżnień, m.in. za innowacyjność rozwiązań. My oceniliśmy ją inaczej i nie zamierzamy tego weryfikować. Co do najnowszej wersji tej konstrukcji może (jednak nie musi) być inaczej.

W drugiej odsłonie otrzymaliśmy kartę z certyfikatem THX oraz mocno poprawionymi sterownikami. 24-bitowe przetworniki i częstotliwość 192 kHz nie do końca zadowalały, ponieważ można to było uzyskać tylko w specyficznych sytuacjach i nie przydawało się to szaremu użytkownikowi. Co można zatem powiedzieć o wersji Platinum eX?

Przede wszystkim zmniejszono płytkę, na której zbudowano kartę i ograniczono do trzech wyjścia mini-Jack na śledziu, na którym - obok złącza IEEE 1394 - umieszczono jeszcze jedno szerokie oznaczone jako AD_LINK1. Do tego podłączamy moduł zewnętrzny. Przypomina on niemal do złudzenia kartę Extigy podłączaną do USB w komputerze stacjonarnym lub laptopie. Przewód połączeniowy ma dwa metry i jest bardzo cienki oraz elastyczny, w przeciwieństwie do tego stosowanego w przypadku Audigy pierwszej generacji. Jest to bardzo ważne, gdyż bez problemu umieścimy moduł w dowolnym miejscu na biurku, nie denerwując się sztywnym przewodem. Na module znajdziemy złącza, takie jak wejście optyczne i wyjście cyfrowe, liniowe wejście i wyjście mini-Jack, gniazdo słuchawek oraz potencjometry wysterowania wejścia liniowego oraz głośności na słuchawkach, a także przycisk uruchamiający funkcję CMSS. Na tylnej ściance umieszczono wejście liniowe (chinch), wejście i wyjście MIDI (DIN), cyfrowe wejście i wyjście elektryczne (chinch) oraz cyfrowe wyjście mini-Jack, port AD_LINK1, jak i złącze AD_LINK2 (IEEE 1394) oraz gniazdo IEEE 1394 (FireWire).

Ciekawostką jest to, że karta potrzebuje dodatkowego zasilania, gdyż jest ono wymagane do poprawnego działania modułu zewnętrznego, podobnie jak w najnowszych kartach graficznych.

Jeśli chodzi o sprzęt, dopełnieniem całości jest oczywiście pilot na podczerwień, dzięki któremu możemy kontrolować sporo funkcji karty i system komputera. O graczach też nie zapomniano i zaoferowano port gier znajdujący się na osobnym śledziu i podłączanym do karty, odpowiednią taśmą. Aby bez kłopotu wykorzystać funkcje karty dołączono stosowne sterowniki, w tym długo oczekiwane ASIO 2.0, oraz sporo dodatkowych aplikacji. W oprogramowaniu znajdziemy pozycje, takie jak Creative DVD-Audio Sampler Disc (są to utwory DVD-Audio), Ulead VideoStudio 5.0 SE, Feature Showcase Demonstration CD, Cubasis VST CE, Wavelab Lite, Traktor DJ, Fruity Loops 3, a także gry Soldier of Fortune 2 i Hitman 2.

Mimo ponownego kroku do przodu niektóre elementy nie zostały należycie dopracowane, a chodzi tu oczywiście o konwersję częstotliwości - przy próbach próbkowania z częstotliwością 44,1 kHz dźwięk jest jakby „pogorszony" w częstotliwościach 48 lub 96 kHz. Skromna liczba wejść liniowych (3) oraz problemy z efektami przy samplowaniu 24-bitowym nie predestynują tego produktu do wykorzystania w zastosowaniach profesjonalnych.

Poza tym karta powinna zainteresować profesjonalnych graczy oraz muzyków amatorów, jak również użytkowników, którzy mają odtwarzacze Mini-Disk oraz inne urządzenia korzystające z optycznych złączy cyfrowych oraz MIDI.

Creative SB Audigy 2 Platinum eX

Cena: 1045 zł* ■ Dostarczył: **Creative Labs Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

duży, efektowny i użyteczny moduł zewnętrzny ■ przewód łączący moduł jest długi i elastyczny

konwersja z 48, 96 kHz do 44,1 kHz

Internet: www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

iiyapońska technologia

AS4315UT
17", cyfrowy LCD TFT
maks. rozdz. 1280 x 1024 / 75Hz
jasność 250 cd/m², kontrast 350:1
czas reakcji 25 ms, VESA, TCO 99
USB, DVI-I

LS902UT | Vision Master 1451
19" kineskop FST, powłoka ARASC, TCO 99
maskownica perforowana 0,26 mm
rozdz. maks. 1600 x 1200 / 76 Hz

REWELACYJNA CENA

iiyama

iiyama, Vision Master jest zastrzeżonym znakiem towarowym Iiyama Corp.

GDZIE I ZA ILE zadzwoń

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor zastępczy na czas naprawy

3 lata gwarancji door to door

Dzięki funkcji sygnalizacji obecności w sieci użytkownik Nokia 6220 może w prosty sposób poinformować kolegów, rodzinę, przyjaciół i inne osoby, że jest dostępny, przekazać informacje o miejscu pobytu. Na przykład biznesmen może zmienić bieżący profil telefonu na „Zebranie" i poradzić kolegom, by się z nim kontaktowali za pomocą SMS lub MMS. Natychmiastowa wymiana wiadomości tekstowych jest kolejną ciekawą funkcją czatu, wykorzystującą sygnalizację obecności w sieci, za pomocą której użytkownicy Nokia 6220 mogą prowadzić prywatny czat i zapraszać innych do udziału w nim lub nawet przyłączać się do interesujących czatów publicznych. Wbudowany cyfrowy aparat fotograficzny jest w Nokia 6220 zoptymalizowany pod kątem kolorowych ekranów (wyświetlacz 128 x 128 pikseli, 4096 kolorów) mniejszych aparatów telefonicznych. Podczas korzystania z aparatu fotograficznego i funkcji MMS użytkownik telefonu może wysyłać, odbierać i przekazywać dalej - do innego kompatybilnego telefonu z obsługą MMS, wiadomości multimedialne składające się z obrazu, tekstu i pliku wideo. Nokia 6220 ma także odtwarzacz wideo, za pomocą którego przyjmowane są i odtwarzane materiały wideo. Nokia 6220 obsługuje wiadomości MMS o wielkości do 100 kB. Polifoniczne melodie dzwonków i wbudowane stereofoniczne radio FM uzupełniają możliwości telefonu o dźwięk najwyższej jakości, podobnie jak wbudowany system głośno mówiący, pozwalający realizować połączenia konferencyjne. Nokia 6220 ma objętość 76 cm3 i waży 92 gramy. Czas rozmowy w tym aparacie wynosi 2-4 godziny, a czas czuwania do 8 dni. Standardowo aparat jest dostępny w kolorze ciemnoszarym, a do tego dostępne są klasyczne obudowy Xpress-on w kolorach jasnozielonym, różowym i srebrnym.

www.nokia.com.pl

EOS-10D

Firma Canon zaprezentowała cyfrową lustrzankę EOS-10D o 6,3-megapikselowej rozdzielczości, 7-punktowym szerokim obszarze automatycznego pomiaru ostrości oraz szybkim programie zdjęć seryjnych rejestrującym obraz z prędkością 3 klatek na sekundę w ergonomicznej obudowie ze stopu magnezowego. Zaprezentowany

Dane techniczne:

Rozpoznawane formaty: MP3, WMA ■ **Pamięć:** wbudowane 128 MB ■ **Zasilanie:** 1 x AAA ■ **Podłączenie:** USB ■ **Dodatkowe:** CD, naszyjnik, słuchawki, 1 x bateria AAA, instrukcja obsługi

Małe, zgrabne i do tego nieźle gra.

Dwa w jednym

Creative MuVo 128

■ Sector

Przenośne odtwarzacze plików MP3 zadomowiły się już na naszym rynku - firma Creative wprowadza właśnie do sprzedaży najnowszy model znanego nam już odtwarzacza MuVo.

Odtwarzacz ten został zaprojektowany jako urządzenie o podwójnym działaniu. Po podpięciu do portu USB pełni on funkcję zwykłego klucza USB (pamięć masowa), na który - poza plikami muzycznymi MP3 i WMA - możemy przenosić pliki dowolnego rodzaju. Funkcja ta jest dość przydatna podczas codziennej pracy z kilkoma komputerami (czy chociażby tworzenia na bieżąco kopii bezpieczeństwa). Drugim zadaniem MuVo jest oczywiście odtwarzanie plików MP3/WMA. Jest on w stanie pomieścić w pamięci (średnio) 2 płyty CD Audio, co nie jest może astronomiczną wielkością, jednak całkowicie wystarcza w niedługich podróżach. Model ten charakteryzuje podstawowe sterowanie utworami, choć - jak dla mnie - zabrakło tu kilku funkcji. Między innymi opcji losowego wybierania utworów. Poza tym zastrzeżenie miałem również do „przesuwania się" po ścieżce utworu – funkcja ta działa mizernie. Urządzenie zasilane jest jedną baterią typu AAA, co wystarcza do 12 - godzinnej pracy konstrukcji. Mimo że gabaryty MuVo nie są specjalnie duże, kiedy podpinałem go bezpośrednio do portu USB okazało się, że można z tym mieć problemy, szczególnie gdy obok w porcie już coś zainstalowano – szkoda, że w zestawie nie znalazł się odpowiedni przedłużacz. Uświadczymy natomiast "wisior", który umożliwia noszenie MuVo jako zwykłego breloka na szyi. W pudełku znajdziemy również zgrabne i „leżące" w uchu słuchawki z pozłacaną końcówką.

Prawdę mówiąc, zaprezentowany zestaw - poza ilością dostępnej pamięci na utwory muzyczne - nie różni się niczym specjalnym od poprzednich modeli MuVo. Mimo że jest to urządzenie z podwójną funkcją - cena dla końcowego odbiorcy wydaje się niestety zbyt wygórowana.

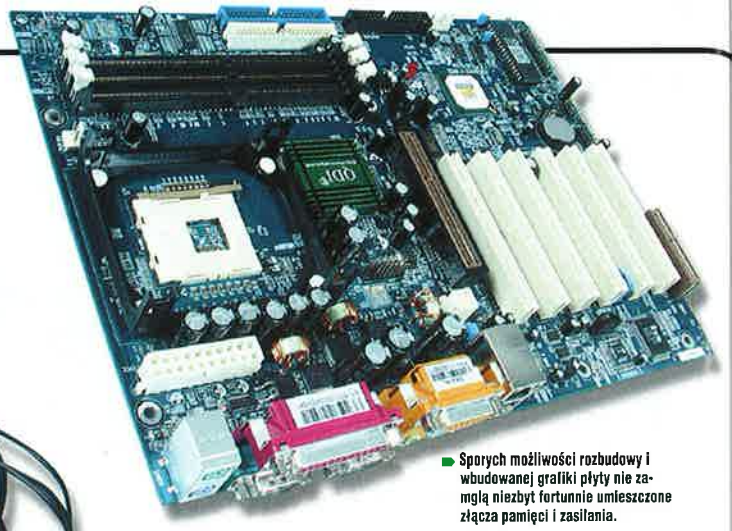
Creative MuVo

Cena: **805 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

podwójne zastosowanie ■ wymiary

cena ■ brak przedłużacza USB w zestawie

Internet: www.creative.pl



Sporych możliwości rozbudowy i wbudowanej grafiki płyty nie zamglą niezbyt fortunnie umieszczone złącza pamięci i zasilania.

Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel Pentium 4 (Willamette, Northwood) i Celeron ■ **Chipset:** SiS 651 + SiS 962L ■ **Magistrale:** 400/533 MHz ■ **Podstawka:** Socket 478 ■ **Pamięci:** 3*DDR 266/333/400 ■ **Złącza:** 1*AGP, 6*PCI, 1*CNR ■ **RAID:** brak ■ **Układ dźwiękowy:** AC'97 ■ **LAN:** 10/100 Mbit ■ **Inne:** dodatkowy śledź ze złączem D-SUB (grafiki)

SiS w natarciu

QDI Superb 4V-AL

■ Mike-L

Do niedawna zamieszczaliśmy głównie opisy płyt zbudowanych na bazie chipsetów firm Intel, VIA i Nvidia. O ALI i SiS najprawdopodobniej nie pojawiły się żadne informacje. Skoro tak, postaraliśmy się i opisaliśmy produkty wykorzystujące także kości tych firm.

QDI Superb 4V-AL to płyta, której sercem jest zestaw układów SiS 651 + SiS 962L, zapewniających obsługę magistrali 400 i 533 MHz, co pozwala na obsadzenie na niej nawet najszybszych procesorów. Płyta pozwala na obsługę funkcji Hyper-Threadingu, co przyspiesza działanie wielu aplikacji, szczególnie tych, które są w stanie wykorzystać dwa procesory. Hyper-Threading „symuluje" istnienie dwóch procesorów w systemie, podczas gdy fizycznie jest tylko jeden. Zyskują na tym głównie programy obliczeniowe (statystyka, symulacje, CAD/CAM, 3D).

Sześć złączy PCI oraz jedno CNR pozwala na sporą rozbudowę systemu - AGP oraz 3 gniazda pamięci są - jak w większości płyt - zbyt blisko siebie położone, a to utrudnia wkładanie i wyjmowanie modułów DDR z obsadzoną kartą VGA. Przeszkadza też dodatkowe poczwórne złącze zasilające, spotykane tylko w płytach pod P4. Wbudowany akcelerator graficzny nie powala na kolana, choć niezbyt wiele można mu także zarzucić - za niewielkie pieniądze można zbudować stację roboczą czy serwer o sporych możliwościach, z opcją dokupienia szybszej karty graficznej.

Płyta QDI Superb 4V-AL to konstrukcja, która sprawuje się nad wyraz poprawnie, a pewne błędy projektantów (rozmieszczenie niektórych podzespołów i złączy) nie niwelują korzyści (sporo złączy PCI, wbudowana grafika), jakie wynikają z zakupu konstrukcji za mniej niż 450 złotych.

QDI Superb 4V-AL

Cena: **449 zł*** ■ Dostarczył: **ROPLA Computers**, ul. Świt 65, 52-225 Wrocław, tel. (071) 364 46 44, faks (0 71) 364 46 55

spore możliwości rozbudowy ■ wbudowana grafika

słaba wydajność grafiki ■ złącza pamięci umieszczone zbyt blisko AGP

Internet: www.ropla-computers.pl, www.qdieurope.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 2400 x 4800 dpi ■ **Głębia kolorów:** 48 bitów ■ **Zasilanie:** zewnętrzny zasilacz 12V ■ **Podłączenie:** USB 2.0 ■ **Dodatkowe:** przewód połączeniowy USB ■ **Oprogramowanie:** Adobe PhotoDeluxe, PhotoShop LE, Abby FineReader, Ulead DVD Picture Show i Photo Explorer

Mały i zgrabny skaner Microteka.

Skanowanie na 5+

Microtek ScanMaker 5900

■ Dan

Skanery jako urządzenia coraz częściej stają się standardowym elementem dodatkowego wyposażenia komputera, dzięki czemu przez ostatnie kilka lat przeżyły kilka ciekawych innowacji.

Do serii ScanMaker produkowanej przez Microtek dołączył nowy model 5900. Podobnie jak w poprzednich modelach, urządzenie zostało zaprojektowane estetycznie, z zachowaniem odpowiedniej funkcjonalności. W urządzeniu tym zastosowano technologię New Sigma 6 CCD, która wykorzystuje przetworniki CCD ułożone w sześciu rzędach. Konstrukcja taka przyspiesza skanowanie i zapewnia poprawną głębię ostrości. Stosunkowo dobrze radzi sobie z niedoświetlonymi elementami obrazu. Nic zatem dziwnego, że skaner ten oferuje rozdzielczość optyczną do 2400 x 4800 dpi, z wykorzystaniem 48-bitowej głębi kolorów. Model ten wyposażono również w przystawkę umożliwiającą skanowanie materiałów transparentnych, takich jak slajdy czy negatywy w wymiarach do 127 x 102 mm. Funkcjonalność i prostotę pracy poprawiają umiejscowione na przednim panelu skanera przyciski typu Smart-Touch, dzięki którym uruchomimy programowe funkcje skanowania. Poza tym dzięki odpowiedniemu oprogramowaniu możliwe jest między innymi bezpośrednie wysłanie faksu czy poczty elektronicznej z urządzenia, skopiowanie dokumentów czy przesłanie danych do programu rozpoznającego pisownię OCR. Urządzenie zostało również bogato wyposażone w aplikacje dodatkowe. W pudełku zdnajdziemy produkty Adobe'a, takie jak PhotoDeluxe i PhotoShop LE (wersja MAC), Abby FineReader OCR, czy znane produkty firmy Ulead DVD Picture Show i PhotoExplorer. Program sterujący ScanWizard 5 umożliwia dobranie odpowiedniego profilu użytkownika, dzięki czemu w łatwy sposób dopasujemy interfejs skanera do własnego doświadczenia oraz umiejętności.

Microtek ScanMaker 5900

Cena: 1195 zł* ■ Dostarczył: Max Computers Sp. z o.o., ul. Czajkowskiego 75/5, Wrocław, tel. (071) 326 01 36, faks (071) 326 01 36

jakość skanowania ■ wymiary ■ interfejs USB 2.0

cena

Internet: www.maxcomp.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Skanuje, i to dobrze!

LongTech

model SP-910
- Surround/AC-3
- Wyświetlacz VFD
- Wbudowany wzmacniacz
- Ekranowane magnetycznie
- Niski poziom szumów
subwoofer: RMS 25W
satelity: RMS 5x10W
- Częstotliwość pracy:
subwoofer: 30 Hz-180 Hz
satelity: 150 Hz-20 KHz
- Port wyjściowy: RCA jack
- Wewnętrzny zasilacz

moc P.M.P.O. 2200W

model SP-570
- Cienkie satelity typu SLIM
- Wbudowany wzmacniacz
- Ekranowane magnetycznie
- Niski poziom szumów
- Moc wyjściowa:
subwoofer: RMS 18W
satelity: RMS 2x10W
- Częstotliwość pracy:
subwoofer: 30 Hz-180 Hz
satelity: 150 Hz-20 KHz
- Port wyjściowy: RCA jack
- Wewnętrzny zasilacz

moc P.M.P.O. 900W

model SP-450
- Wbudowany wzmacniacz
- Ekranowane magnetycznie
- Niski poziom szumów
- Moc wyjściowa:
subwoofer: RMS 18W
satelity: RMS 2x5W
- Częstotliwość pracy:
subwoofer: 30 Hz-180 Hz
satelity: 150 Hz-20 KHz
- Port wyjściowy: RCA jack
- Wewnętrzny zasilacz

moc P.M.P.O. 750W

LongTech peryferia komputerowe

- głośniki
- klawiatury
- myszy

model SP-622
- Drewniana obudowa
- Wbudowany wzmacniacz
- Ekranowane magnetycznie
- Moc wyjściowa:
subwoofer: RMS 18W
satelity: RMS 2x10W
- Częstotliwość pracy:
subwoofer: 30 Hz-180 Hz
satelity: 150 Hz-20 KHz
- Port wyjściowy: RCA jack
- Wewnętrzny zasilacz

moc P.M.P.O. 1100W

Rządzimy na peryferiach...

...ceny mają być niskie!

Szukaj w dobrych sklepach komputerowych

pełna oferta i wsparcie techniczne:

www.longtech.com.pl

jako następca wielokrotnie nagradzanego aparatu EOS-D60, nowy EOS-10D wykorzystuje atuty popularnego poprzednika - i oferuje wiele udoskonaleń zarówno konstrukcyjnych, jak i specyfikacyjnych. Sensor CMOS o efektywnej liczbie 6,3 milionów pikseli - zastosowany w Canon EOS 10D - wspomagany jest przez oryginalny przetwornik DIGIC (DIGital Imaging Core). Szybkość, z jaką pracuje procesor DIGIC, pozwoliła konstruktorom na podniesienie do 9 liczby obrazów rejestrowanych w jednej serii przy szybkości 3 klatek na sekundę. Poza poprawieniem szybkości DIGIC przyczynia się do lepszego odwzorowania kolorów i zredukowania zakłóceń w obrazie. Postęp Canona w technologii redukowania zakłóceń idzie w parze z szerszym zakresem ekwiwalentów czułości ISO. Zakres, odpowiadający czułości ISO 100-1600, pozwala na rejestrowanie wysokiej jakości obrazów w bardzo różnorodnych warunkach zdjęciowych. Fotograficy pracujący przy szczególnie słabym oświetleniu mogą wykorzystać opcję rozszerzenia czułości o ekwiwalent ISO 3200, wybierany z poziomu menu ustawień indywidualnych. System pomiarowy w EOS 10D, który wykorzystuje najbardziej zaawansowany algorytm oraz 35-strefowy pomiar ewaluacyjny połączony z wszystkimi 7 punktami AF, poprawia zgodność i stabilność ekspozycji. Oprócz trybu manualnego, aparat oferuje użytkownikom wybór temperatury barwowej według skali Kelvina stosownie do zastanych warunków oświetleniowych. Skala Kelvina pokrywa wartości w zakresie 2800-10 000K w skoku 100 K i jest to rozwiązanie identyczne z tym, jakie zastosowano w topowym modelu EOS 1Ds. Uzupełnieniem tego niezwykle elastycznego systemu kontroli balansu bieli jest bracketing oraz nowy, dopełniający listę 6 trybów automatycznych, programowy balans do zdjęć w „cieniu". Inne znakomite właściwości EOS-10D to:

- Automatyczny wybór systemu alokacji plików FAT16 lub Fat32 zgodny z kartami pamięci CF większymi niż 2GB.
- Ustawienia dodatkowe parametrów obrazu, na które składają się: ostrość, kontrast, nasycenie i tonacja barw, dobierane na rosnącej skali o zakresie +/-5 stopni.
- 10-krotne powiększenie obrazu w trybie odtwarzania.

www.canon.pl

Dane techniczne:

■ Moc satelity: 10 W RMS ■ Moc basu: 18 W RMS ■ Częstotliwość pracy satelity: 159 Hz-20 KHz ■ Częstotliwość pracy subwoofera: 30 Hz-180 Hz

Zestaw ze „spłaszczonymi" satelitami.

Całkowicie wykonane z drewna.

Dla odmiany 2+1

LongTech SP-622 i SP-570

■ Sector

Chociaż na rynku prym wiodą zestawy głośników 5 + 1 czy nawet 6 + 1, mimo to ciągle notowane jest zapotrzebowanie na zestawy 2 + 1.

Zestawy takie na pewno cieszą te osoby, którym nie potrzebne są najnowsze nowinki z dziedziny dźwięku przestrzennego. LongTech podesłało do testów redakcyjnych dwa modele głośników typu 2 + 1. Zestaw SP-570 przedstawia nieco futurystyczne podejście do sprawy. O ile subwoofer wygląda tak jak standardowe głośniki basowe, to już kształt satelitów wykonanych całkowicie z plastiku „spłaszczono". Dzięki temu wyśmienicie nadają się one do ustawienia przy monitorze typu LCD. Co ciekawe, w porównaniu z modelem 622, w którym satelity wykonano z drewna, nie występują tu słyszalne różnice w jakości odtwarzanego dźwięku. Nieco inaczej natomiast jest w przypadku subwoofera. W obu modelach głośnik ten został wykonany z drewna. W zestawie 570 subwoofer - poza gałką głośności i mocy basu - dodatkowo otrzymał gałkę do ustalania poziomu sopranu. Oba głośniki (według danych technicznych) dysponują identyczną mocą, jednak bardziej donośniejszy jest bas w modelu SP-622. Mimo że na pierwszy rzut oka wydawało się, iż modele te są bardzo do siebie podobne pod względem technologicznym, po dokładniejszych testach dochodzimy do wniosku, że prawdopodobnie głośnik basowy z modelu SP-570 został zaprojektowany z nieco odmienną elektroniką, przez co mocno stracił na sile basu. Gdybym miał wybierać między tymi dwoma urządzeniami, wybrałbym propozycję z całkowicie drewnianymi kolumnami. Przede wszystkim dlatego, że lubię mocne brzmienie basów, którego w modelu SP-570 po prostu zabrakło.

LongTech SP-570

Cena: **115 zł*** ■ Dostarczył: **Rubikon Sp. z o. o.**, ul. Milionowa 55, 93-113 Łódź, tel. (042) 257 00 25, centrala@rubikon.com.pl

- płaskie wykonanie głośników satelitarnych
- niezadowalająca moc basu

Internet: **http://www.rubikon.com.pl/**

LongTech SP-622

Cena: **150 zł*** ■ Dostarczył: **Rubikon Sp. z o. o.**, ul. Milionowa 55, 93-113 Łódź, tel. (042) 257 00 25, centrala@rubikon.com.pl

- wykonane z drewna ■ jakość dźwięku i moc basu
- bardzo okleina

Internet: **http://www.rubikon.com.pl/**

Całkiem udana konstrukcja.

Dane techniczne:

■ Podłączenie: USB/COM ■ Liczba przycisków: 6 + 2 wiosełka ■ Pedały: 2 - gaz i hamulec ■ Dodatki: przejściówka COM-USB

Genialna kierownica

Genius Speed

■ Sector

Podczas gry w ulubioną samochodówkę - zamiast nerwowo stukać w klawisze sterujące - o wiele lepiej zakupić odpowiednią kierownicę.

Tego rodzaju dodatki są nieodzownym elementem dającym sporo przyjemności z gry. Tym większa jest to frajda, im bardziej urządzenie jest w stanie symulować prawdziwą jazdę samochodem. Faktycznie na naszym rynku jest niewiele kierownic, które są wykonane solidnie i odzwierciedlają odpowiednie efekty. Jednym z bardziej zaawansowanych urządzeń tego typu są produkowane przez firmę Genius kierownice Speed Wheel. Dodatkiem w stosunku do modeli z tej linii jest system Force Feedback. Właściwie konstrukcja ta przypomina kierownicę produkowaną przez Logitecha o nazwie Formula Force. Na przednim panelu umiejscowiono 2 rzędy po 3 przyciski, kontrolkę podłączenia zasilacza oraz kontrolkę „rozpoznania" przez komputer. Za samą kierownicą znalazły się wiosełka służące do zmiany biegów. System Force Feedback działa rewelacyjnie, chociaż przydałby się nieco większy opór stawiany przy pokonywaniu zakrętów.

Do ciekawostek należy tu to, że w zestawie znalazła się przejściówka ze zwykłego COM-a na port USB, co bajecznie ułatwiło instalację. Szkoda jedynie, że sterowniki, które są dostarczane w opakowaniu, nadają się jedynie dla systemów Windows 95 i 98. Zostałem w ten sposób zmuszony do poszukania ich na stronach Genius. Z pewnym zastrzeżeniem wziąłem się do podłączenia kierownicy pod systemem Windows, 2000 ale się zdziwiłem i to pozytywnie – wszystko zostało rozpoznane poprawnie i to z pełnym wsparciem dla Force Feedbacka!

Kwota, którą należy wydać na zakup tego urządzenia, na pewno zostanie zrekompensowana przez frajdę, jaką da ponowne odkrywanie efektów jazdy w ulubionej samochodówce.

Genius Speed Wheel Force Feedback

Cena: **379 zł*** ■ Dostarczył: **Incom**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, info@incom.pl

- cena w stosunku do możliwości i wykonania ■ wyłączenie systemu Feedback
- brak skrzyni biegów ■ Feedback mógłby być nieco silniejszy

Internet: **www.incom.pl, www.genius.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB

Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami Tego nie ma konkurencja!!!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

TechnoLogy Innovation

multimedia MANTA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

2002 Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Legal notice:

Zamów prenumeratę otrzymasz prezent!

6203 Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru:
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:
Prosimy o zaznaczenia znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- [ ] na 12 miesięcy w cenie 174 + dwie gry
- [ ] na 6 miesięcy w cenie 99zł
- [ ] na 3 miesiące w cenie 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

- [ ] Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

- [ ] Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
- [ ] Kartą kredytową:
- [ ] VISA Classic [ ] VISA Business [ ] Polcard [ ] PBK Styl [ ] EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

Prenumeratę CD-Action można zamówić:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp.z o.o.Sp.k. skr.poczt.1 04-026 WARSZAWA oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: prenumerata@bauer.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. **Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl**
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80
7. Reklamacje płyt CD prosze zgłaszać do: Bartosz Anielski tel. 71/343 24 11, adres: ul.Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia
Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Pobranie pocztowe obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy **oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.**
Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Dostępne numery archiwalne

06/02 18,50zł

07/02 18,50zł

08/02 18,50zł

09/02 18,50zł

10/02 18,50zł

11/02 18,50zł

12/02 18,50zł

13/02 19,99zł

01/03 19,50zł

02/03 18,50zł

03/03 18,50zł

04/03 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

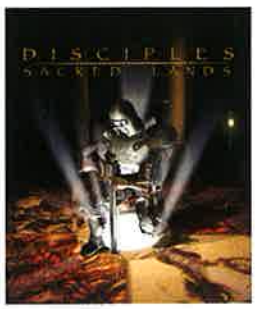
Wyślij kupon zamówienia zaznaczając miesiąc i rok. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

TYLKO W PRENUMERACIE ROCZNEJ:

- oszczędzasz 48 zł
- gwarancja stałej ceny
- dostawa pod wskazany adres
- prezenty dla każdego

PREZENTY!

Jeśli zamówisz prenumeratę roczną otrzymasz dwie gry.



Apostołowie: Święte Ziemie to klasyczna strategia turowa z elementami gry fabularnej, umieszczona we wspaniałym, w pełni dającym się eksplorować świecie fantasy.

Real War to gra strategiczna, rozgrywana w czasie rzeczywistym (RTS), w sposób realistyczny oddająca działania wojenne na lądzie, wodzie i w powietrzu, z udziałem prawdziwych jednostek wojskowych.

Oferta ważna do dnia 16 maja lub do wyczerpania zapasów przedstawionych gier.

© Copyrigt 2003. Creative Technology Ltd. Creative są zarejestrowanymi znakami towarowymi. WebCam jest zarejestrowanym znakiem towarowym Creative Technology Ltd.

ZAWSZE RAZEM

CREATIVE®

Kimkolwiek jesteś, cokolwiek lubisz - być wśród ludzi czy kontaktować się ze światem za pośrednictwem komputera - Creative® ma dla ciebie kamery PC-CAM i WebCam®. Są tam gdzie Ty.
Wysokiej jakości zdjęcia cyfrowe, krótkie filmy, komentarze dźwiękowe, galerie obrazów i wideokonferencje - dzięki firmie Creative nigdy nie przegapisz chwili!

PC-CAM **WEBCAM**

www.europe.creative.com

Creative Labs Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel.: (022) 853 02 66, fax: (022) 843 22 83, e-mail: info@creative.pl
Linia pomocy technicznej: 00800 3531229, Pomoc techniczna: support@europe.creative.com
AUTORYZOWANI DYSTRYBUTORZY: AB S.A., tel.: (071) 32 40 500; ABC Data Sp. z o.o., tel.: (022) 676 09 00; Action Sp. z o.o., tel.: (022) 332 16 00; Tech Data Polska Sp. z o.o., tel.: (022) 547 92 00

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Nigdy nie marnuj dobrej okazji, by się zamknąć.

Hej!

I co? I nastał maj!!! A co to oznacza? Że wakacje są już niemal na wyciągnięcie ręki, a dziewczyny mają na sobie coraz mniej... Są powody do mruczenia! A jeśli wam mało, możecie się ponadto nacieszyć czytaniem (i przede wszystkim tworzeniem!) Action Maga, rozmową z nami na IRC-u (każdy piątek, godz. 14-16, kanał #cdaction) - o ile macie na to chęć. A na koniec - lekturą tego działu.

Co to za gra?

Ciekawe czy zgadniecie. Jej opis zamieszczono w piśmie, w którym z lubością i detalami opisuje się rozmaite zbrodnie, a oprawa graficzna (kiczowata zresztą nieprzeciętnie) eksponuje trupie czaszki, zakrwawione noże, ludzi z wężowymi językami itd. Ale widać, tego wszystkiego było autorom mało, więc wzięli się za wpływ, jaki mają te okropne gry na morale i psychikę dziatwy. Wiecie, w co grał ten Niemiec, który dokonał masakry w Erfurcie? No, to poczytajcie.

Jego ulubioną grą była [tu tytuł], *polegająca na walce (...) w ponurym betonowym świecie. Siedział godzinami przed ekranem komputera i myszką zabijał bez litości wirtualnych wrogów: im szybciej, tym lepiej, tym większy sukces. Gdy wreszcie osiągnął cel: totalne zniszczenie, był zwycięzcą - na ekranie pokazywała się krew, dużo krwi.*

Co to za gra? Nie poznaliście? No, to oczywiste. To ten, jak mu tam... „Majn Kampferstrajk", czy jakoś tak. Autorka owego tekstu - ponoć - wybiera się do Afryki, gdzieś w okolice Kilimandżaro - robić reportaż. Zatem uwzględniając poziom fachowości tej pani, za jakiś czas z przyjemnością poczytam, jak mieszkające tam polarne niedźwiedzie z lotu koszącego mordują Indian uprawiających mamałygę w tundrze amazońskiej. Rzecz jasna, misie przedtem grały w Counter-Strike'a, co do tego nie ma wątpliwości, bo z natury są przecież wegetarianinami, a dopiero ta gra wyzwala w nich krwiożercze instynkty. (Thx to Kaiowas za podrzucenie tej perełki. Jeżeli znajdziecie gdzieś podobne kwiatki, ślijcie je do nas, warto nagłaśniać takie rewelacje.)

Chwała degeneratowi

Niezmiernie się cieszę, że Piorun miał szczęście trafić do Yasia. Chciałbym też wyrazić swój głęboki podziw dla redaktorów, którzy oparli się pokusie zamieszczenia na łamach CD-Action opinii na temat kreatury, która wrzuciła pieska do śmietnika. (...)

Jestem lekarzem i szanuję każde życie, dlatego chylę czoła przed Yasiem, który uratował zwierzaka. Jak w świetle tego czynu wyglądają wypociny „znawców" piszących, że gry komputerowe robią z ludzi degeneratów? Czy to degenerat wyjął szczeniaka ze śmietnika, czy raczej jest nim ten, kto chciał się psa pozbyć? Ja sam dużo czasu poświęcam grom (chociaż już nie tyle, co kiedyś niestety), ale nie budzą one we mnie agresji. Budzą ją natomiast niektórzy ludzie. Ludzie (?), którzy przywiązują psy do drzew w lasach, wyrzucają je z pędzących samochodów lub do śmieci. Śmiem wątpić, czy temu, który pozbył się Pioruna, wystarczyłoby rozumku (bo przecież nie inteligencji,) aby obsłużyć mysz komputerową, nie mówiąc już o uruchomieniu gry.

Moje dwie przygarnięte kocice (teraz rządzą całą rodziną) dołączają się do pozdrowień dla całej redakcji, a szczególnie Yasia: komputerowca-degenerata o miękkim sercu. Oby było nas jak najwięcej. PS W przeciwieństwie do większości sequeli filmowych, sequel Elda jest lepszy od pierwowzoru. Bo od ojca ma tylko połowę genów, a resztę normalnych. :)

Elan Morin Tedronai

CD-A(tuty):

- nie musisz chodzić na siłownię - stare numery CDA ważą 40-45 kg, pakuj nimi!
- nie musisz oglądać TV - CDA zawiera obrazki
- nie musisz czytać książek - CDA zawiera teksty (dla mniej ambitnych także obrazki)
- nie musisz grać na kompie - w CDA są recenzje, dzięki temu wiesz o grach wszystko
- nie musisz chodzić do szkoły - CDA uczy i bawi (jak szkoła), a i nauczyciele są tu zabawniejsi
- nie musisz pisać - wystarczy te kilkanaście listów, które napisałeś do AR
- nie musisz kupować papieru toaletowego - hm... wiadomo
- nie musisz zarabiać - sprzedaj stare numery kolegom (masz jakichś?)
- nie musisz jeść - CDA zawiera celulozę (ważne!) i wodę (jak wszystkie rzeczy)
- nie musisz pisać takich głupot do AR - i tak to nic nie zmieni...

SCHWYTANE W SIECI

Inaczej - co napisano w Sieci o CDA? (I dobrego, i złego.) Nie bierzemy odpowiedzialności ani za poglądy tu wygłaszane, ani za ich formę (interpunkcja, gramatyka itd.). Po prostu pokazujemy to, co piszą o nas ludzie. Na specjalne życzenie możemy też pokazać język.

Ekonomiści, egoiści i nauczyciel :)

Sinic: W sprawie listów z AR. Otóż znów pojawiło się skamlenie o niższej cenie i mniejszej ilości reklam w piśmie. Dzieciak w wieku lat 5 o średniej inteligencji ma chyba wyższą niż tacy osobnicy wiedzę ekonomiczną. Jeśliby ktoś napisał prośbę o zmniejszenie ilości reklam i zwiększenie ceny pisma, czy zwiekszenie ilości reklam i zmniejszenie ceny pisma, zrozumiałbym. Ale takie idiotyczne zadania wystawiają bardzo niska ocenę inteligencji piszących nielamerów (jak sami się zapewne określają). Ja ze swej strony proszę o zwiększenie ilości reklam i objętości pisma dzięki temu (ale nie tylko o reklamy ;)). A cena może pozostać bez zmian.

Cóż, poproś reklamodawców o większą ilość reklam w CDA. Bo my wyznajemy prostą zasadę - jak zaczyna przybywać reklam, to stron też...

vcarter: Kurcze pytam się po ludziach i nikt nie ma pożyczyć CDA, a w kiosku o dziwo nie ma - wiec skoro nie ma to parę osób musiano numer kupić, co za sknery, nawet pożyczyć pisma nie chcą! Co to się porobiło z czytelnikami CDA, kiedyś to było wielkie bractwo, jeden drugiemu pomagał ... ;-)

CooL_ZeeK: Mnie się tam podobało (NL w CDA), dzisiaj gimnazjaliści pisali egzamin, pan nauczyciel musiał coś robić przez te 3 godziny więc wyjął CDA. Nie dość, że wszyscy byli zdekoncentrowani to jeszcze jak zacząłem po cichutku rechotać to dzieciaki zaraz zaczęły piszczeć, że w takich warunkach to one pisać nie będą - to jest młodzież, odmawiają nauczycielowi resztek radości... ;)

O pełnych wersjach w CDA 04

(tylko te „dziwniejsze" wypowiedzi)

- „Zamieścili thps 2 tylko dla szpanu.przecież każdy w to grał po co to komu.daliby coś innego"
- „każdy? Moja mama nie grała, łosiu, więc nie każdy. Puknij się w czoło, zanim coś napiszesz."
- „haha to potwierdza moje teze grają 16 latki (pryszczate)nic nie wiecie dziady nigdy nie czytaliście XX nie mówiąc o XY wiec zrywać mi stąd zagrajcie lepiej w HUGO hehe"
- „Buuu, myślałem że będzie pełna Half Life :-(„
- „A ja myślałem ,że dadzą chociaż Q4,albo UT 2050..."
- „No nieźle, dali THPS2... to już coś. Może w końcu przestaną 'schodzić na psy' :)"
- „Już myślałem, że po tym Wnerwionym działkowiczu nigdy więcej nie kupię CDA, ale jak usłyszałem o Tony Hawku w nowym numerze to chyba zmienię zdanie."
- „dawaliby jakąś dobrą grę co 3 lub 4 miechy (zwiększyli nakład) a tak nikt nie kupuje"

Nie no, w zeszłym miesiącu ktoś kupił 1 egz. na dworcu w Ciapkowicach Bocznych... Chyba.

- „hehe w cd-a Thp2 jak już jest 3 no i w wydaniu 4 czy się mylę? i już wyszła niejestem na bieżonco ale wiem ze tph 3 stoi na półce a thp2 zarusł kurzem!"
- „Gdyby dali pełną wersję Trespassera, to byłoby coś."

Zawsze jest jakieś „gdyby". :)

„PO CO NAM TE LIPNE DODATKI JEDYNE DOBRE GRY W CDA TO FALLOUT 1&2 WYDAWCY NIE CHCEMY JUZ TYCH LIPNYCH GIER (...) NIE CHCEMY PISM DLA OSZOŁOMÓW I NIECH BĘDA BEZ CD!!!!!!!!!!JO NIE DAJCIE SIE ROBIC W BUCA ONI CHCA WASZEJ KASY !!!

Ciii, ciii, spokojnie, pan doktor już niesie różowe pigułki... I nie chcemy waszej kasy. Chcemy waszych dusz... i mózgów!!! Grrrrrhrrrr... wysysamy je co-

Świrujemy profesjonalnie

- nie musisz żyć – możesz, ale nie musisz; zresztą tym sposobem długo - o ile w ogóle - nie pożyjesz (maks. aż do śmierci)

PS2 Co do tego, że CDA uczy, to nie ma wątpliwości. Smuggler, jak widzę, znasz się i na chemii (10 kg bromu dziennie powinno pomóc), i na polskim (>>noooo... << to nie onomatopeja), i na matmie (20-25% to nie połowa), i na biologii (myj zęby min. 2x dziennie), i nawet na językach obcych (paraliepa!), że o religii czy prawie nie wspomnę. Pytanko: CO TY JESZCZE ROBISZ W CDA???

GSP DibbleR

Kupę... (różnych rzeczy).

Gry, my i wy

Ludzie często piszą do was, że dajecie kiepskie gry, a wy na to, że to bardzo dobre gry, a autor listu to kretyn. Bardzo dobre to one może i były, ale z 4, 5 lat temu, a to w grach epoka albo ze trzy. Wy każecie się cieszyć i wychwalać wasze gry pod niebiosa.

Pokaż mi, gdzie nazwałem kogoś kretynem i kazałem wychwalać nasze gry? O tych mówię tylko, że dajemy to, co najlepszego możemy, a sam fakt, iż gra ma np. 4 lata - wcale nie oznacza, że a) jest cienka, b) nowsza gra automatycznie będzie lepsza.

Te gry nie mają w większości szans z dzisiejszymi średnimi pozycjami. Mają? A co byście wybrali, gdybym wam dawał za darmo: trzydziestoletniego Mercedesa czy nowego Peguot 206? Tylko szczerze, proszę.

Nowego Peguota, zapewne. (Chociaż...?) Porównanie o tyle bez sensu, że nikt nie daje NAM wyboru „co wolicie, byśmy wam dali na CD? DN3D czy może NOLF 2". Jeśli już dystrybutor zgadza się wydać jakąś grę na Cover CD, niemal zawsze ma ona parę latek. A jeżeli zamierza dać jakąś DOBRĄ nowość, zwykle żąda za nią równowartości nowego Mercedesa. Albo i dwóch. Myślisz, że stać nas na takie prezenty? Czy ty też uważasz, że powinniśmy dokładać do interesu, byś mógł kupić NOLF 2 za 2 dychy (a do tego jeszcze inną nową grę + CDA + Cover CD?). Już „biere dzide i ide" - do banku, by wszystkie moje oszczędności przeznaczyć na ten cel. Mało nóg nie połamię, tak szybko idę... Słyszysz ten świst rozcinanego moim nadobnym ciałem powietrza? Co - nie słyszysz? I słusznie, bardzo słusznie.

Jak się już czepiać, to do końca. Pamiętacie jeszcze numer 10/2002 waszej gazety? W recenzji Syberii El General umieścił apel do polskich wydawców o spolonizowanie wspomnianej gry, a Inquistor jako jedną z największych wad gry World Dance wymienił brak polskiej wersji językowej - i w tym to numerze dajecie dwie gry całkowicie po angielsku, w tym Revenanta. Tej gry bez dobrej znajomości angielskiego przejść się przecież nie da, a waszego pisma nie czytają wyłącznie lingwiści, o czym - zdaje się - wiecie.

Ty - zdaje się - nie wiesz prostej rzeczy - nie każda gra jest dla każdego. I aby w niektóre grać, trzeba co nieco mieć w łebku. Masz do mnie pretensje, że TY nie znasz angielskiego? Faktycznie – to wyłącznie moja wina! :)

Jak macie dawać instrukcje do gry po miesiącu, to lepiej wcale nie dawajcie. Jeśli ktoś gra w daną grę przez miesiąc bez instrukcji, to znaczy, że świetnie radzi sobie bez niej, a jeśli nie gra, instrukcja tym bardziej do niczego mu się nie przyda.

To też nie jest prawda. Często lektura instrukcji pokazuje, że dana gra ma dużo więcej możliwości niż się samodzielnie „obcykało". A pełna instrukcja z miesięcznym poślizgiem (bo skrócona jest ZAWSZE na bieżąco) trafia się rzadko, gdy nie wyrobimy się z tłumaczeniem obszernego manuala na czas, co niekiedy się zdarza.

W jakimś numerze jeden z was w odpowiedzi na list pisze „60% Polaków lubi gadżety w pismach... zatem je dostają...". No, jakie słodkie, miałem łzy w oczach (ze śmiechu), gdy to przeczytałem. Ludzie chcą, więc dostają, przecież dla was liczy się jedynie to, że dzięki owym gadżetom zwiększa się sprzedaż waszego pisma.

Ależ skąd, każdy wie, że dajemy gadżety po to, by obniżyć sprzedaż, gdyż po prostu już potykamy się o warstwy banknotów leżące na podłodze. Ot, kurczę, wodę w proszku wynalazł! :) (I popatrz na wyniki ankiety w tym numerze.)

Załóżmy, że 99% Polaków chciałoby gadżetów (jakie ohydne słowo, swoją drogą), ale przez nie sprzedaż CDA spadałaby o połowę (mało prawdopodobne - przyznaję, ale to tylko hipoteza). Wtedy też obowiązywałaby wasza zasada „ludzie chcą, więc mają". Tak?

Załóżmy, że gdyby ciocia miała wąsy i byłaby traktorem, słodziłaby wtedy herbatę hulajnogą (mało prawdopodobne – przyznaję, ale to tylko hipoteza). Wiesz, w ten sposób to można długo - i bez sensu - dyskutować... Jeśli wszyscy czegoś chcą, dawanie im tego NIE zmniejszy sprzedaży - bo niby czemu?! ...A gdyby jednak? Wtedy byśmy NIE dali. Czemu mielibyśmy dodatkowo płacić za coś, co pogorszy sprzedaż?

Więc wiecie, czego jeszcze chcieliby ludzie, na początek ze 100 złotych do każdego numeru (to na pewno zwiększyłoby ilość sprzedanych egzemplarzy). Nie? No to nie wciskajcie takich głodnych kawałków o waszym altruizmie i nie zamydlajcie ludziom oczu.

To ty nie wciskaj nam ciemnoty. Czy kiedyś powiedziałem, że robimy CDA wyłącznie dla waszych pięknych oczu? Że to działalność społeczna i non-profit? Nie, stale i wciąż podkreślam, że mamy kapitalizm, a CDA to biznes, który musi przynosić dochody - lub zniknie z rynku. Ale przy tym jest to całkiem dobre pismo...

Tak na zakończenie - wiecie, co jest najgorsze? Najgorsze, a zarazem najsmutniejsze jest to, że jesteście największym czasopismem o grach w Polsce.

wojtek

Kogo to smuci, tego smuci. Nas i naszych prawdziwych fanów - cieszy.

Permanentnie implementowane remedium

Swoista komputeryzacja sfery otaczającej rzeczywistości progresywnie ewoluuje w ściśle określonym kierunku - nie tylko polepszenia warunków życia ludzkości poprzez innowacyjne technologie implementowane w szeregu coraz to nowszych rozwiązań.

To przydługawe zdanie pochodzi z tekstu, który jeden z czytelników nadesłał do działu „O grach inaczej". Szanowny czytelniku/autorze oraz wszyscy, którzy macie podobny styl pisania - pamiętajcie, że pisząc do CDA, nie tworzycie pracy magisterskiej ani nawet wypracowania na maturze. Nie musicie się też starać zaimponować nam czy czytelnikom znajomością wielu mądrych słów. Nie ten mądry, kto pisze mądrze, a ten, który potrafi pisać tak, by każdy - nawet niekoniecznie bardzo mądry - mógł go zrozumieć...

Komputer jako nowe medium wieku XX staje się więc centrum, wokół którego oscyluje życie coraz to większej

dziennie na śniadanie! Arghrrrrr....

- „Fajnie, bym kupił ale wolę zostawić kaskę na benzynę."
- „oj smuggi, smuggi... widzisz co się narobiło... może lepiej nie ogłaszać tego na tej stronie... niech mendy zmuszą się do tego żeby wyjść z domu i zobaczyć co jest w nowym CDA..."

Zagadka

Denay: Powiedzcie mi drodzy gracze, czy to nie dziwne, że odkąd CDA zaczęło publikować w AR wycinki z Internetu, liczba bluzgów dot. CDA na naszym pięknym forum zaczęła drastycznie malec?

Hehe, też to zauważyłem. Jeśli tak dalej pójdzie, w Sieci trudno będzie znaleźć jakieś bluzgi pod adresem CDA. :)

O lekturze CDA

Ziemas: CDA najlepiej się czyta w pracy. Normalnie jak zrobię sobie herbatkę i wyjmę kanapki, biorę CDA siadam przy stoliku, czytam i jem. Potem już tylko czytam, przeglądam i ani rusz się obejrzę, że czas już iść do domku :). Szkoda, że taki tryb starcza na góra 2-3 dni (...)

SirMike: Hihi, też kiedyś czytałem CDA w pracy ale teraz nie siedzę sam bo posadzili mnie w pokoju razem z taką fajną panią :D Teraz to ja sobie oglądam coś innego :D

Tak przy tej pani?! A feeee... może cię oskarżyć o molestowanie i ekshibicjonizm!

Ghallerian: Wiecie po przeczytaniu każdego CDA czuje pewien niedosyt... że tak szybko się kończy. Ale co za dużo, to niezdrowo. Wiec tak trzymać!

W rzeczy samej. Lepiej odczuwać niedosyt i chęć na dokładkę, niż miałoby nas zemdlić z przejedzenia.

Badzi: Przed momentem skończyłem grać w Działkowicza - całkiem przyjemna gierka [tudzież mini-gra]. Wielu godzin z tą grą raczej nie da się spędzić, ale na te 10-20 minut warto włączyć. Poległem chyba na 13 potyczce (trza było zabić 40 stworów w 40 sekund) (...) I do Smugglera: a) przeszedłeś tą gierkę?

Co ja głupi? :) No dobra... Ale nie aż tak!

b) czy ktoś z ekipy CDA przypomina głównego bohatera? ;)

Zapytaj - czy jest ktoś, kto go NIE przypomina, wówczas zacznę się zastanawiać...

Olbaid: Powiem tak: Cda ma smak! Okładka śliska bezsmakowa, ale strony to przepyszny druk, poliżcie i się przekonajcie. Naprawdę warto polizać!

Trąd w CDA!

„Nie wiem, ostatnio zauważyłem dziwny trąd, który chce wnieść czasopismo CD-Action

To nie trąd, to dżuma! Albo i czarna ospa...

dwie pełne wersje gier, ale jakieś gadżety a'la Kaczor Donald, czyli np. „półeczka" na płyty.

Dziwnym trafem większość „trądów", jakie CDA wnosi w życie czytelników, jest potem powielana przez konkurencję... A „kaczory donaldy" to także książeczki (spore) poświęcone grom. I co właściwie masz do Donalda?

Dodatkowo napiszę, może się powtarzam, że na prawdę, CDA kupuje się tylko dla płyty, czytelnicy tego pisma nie tworzą tak zgranej społeczności jak my, czytelnicy XXX.

Wiadomo - MY jesteśmy lepsi, mądrzejsi, wspaniali i szlachetni itd. A ONI bez wyjątku głupi, brzydcy i z gęby im wali zgnilizną. Widziałem takie podziały na plakatach propagandowych z czasów komunizmu...

Znam wiele osób, które mówią „O jest nowe CDA. Ale beznadziejna pełna wersja. Nie kupię". To udowadnia, że nikt nie kupuje tej gazety jako pisma, lecz jako pełne wersje".

Znam WIELU kolesi, którzy mają długie włosy. Zatem NIKT na świecie nie ma krótkich. Jedynka z logiki...

liczby ludzi. (...) Zaiste staje się on swoistym panaceum na nudę, szarość, przeciętność, ograniczoność. Życie większości jednostek rozpostarte jest między dwoma czynnikami - pracą bądź nauką, a więc zaiste potrzeba takiego remedium, jakim jest właśnie komp. Co więcej, naturalna tęsknota człowieka za osiągnięciem szczęścia nie jest w tej materii sprawą poboczną, akcydentalną. Człowiek bowiem zasiadając przed tą naszpikowaną elektroniką machiną permanentnie przecież osiąga przyjemność - czyż nie? (...) Oczywiście w sferze zawartości merytorycznej, długości przekazu treści tekst ten mógłby być jeszcze obszerniejszy – no, ale cóż - jest to w końcu tylko próbka...

Skoro mowa o próbce - bez urazy, ale nie przekonała nas ona do zakupu większej ilości oferowanego towaru. Następnym razem spróbuj pisać dla ludzi, nie dla szpanu.

Full satisfaction!!!

Jestem bardzo młodym graczem, bo mam dopiero 13 lat. Do tej pory kupowałem wiele różnych pism o grach, ale dopiero, gdy kupiłem moje pierwsze CDA, uzyskałem pełną satysfakcję!

Dam BlOndi Heit

Gratulacje!!! Tym bardziej że większość twoich rówieśników osiąga taki stan, czytając raczej pisma w rodzaju Cats. Nie myślałem nawet, że lektura CDA jest AŻ TAK podniecająca... :)

The winner is...

Witajcie, Smugglerze. Postanowiłem nagrodzić niektórych redaktorów nagrodami. Zaczynamy. Ogłaszam, iż Smuggler jest laureatem do nagrody „Zgniłego ogóra" za specyficzny klimat twórczości. Gratulujemy. Następna nagroda wpada w ręce Mac Abry. Nagroda zatytułowana „Wytknij błędy" oraz upominek do tej nagrody - model Shermana w skali 1:2500, wykonany ze szczerego uranu. Nagroda dla EGM za poziom recenzji przygodówek zatytułowana „Przygoda życia". Upominkiem jest wycieczka i niewolnicza praca na Syberii. Ostatnia nagroda - „Szalona krowa", dla Jediego jako dla najrzadziej goszczącego redaktora. Upominek: gumowy kogut oraz możliwość prowadzenia hodowli gumowych kurczaków. I ogólna nagroda dla całego zespołu redakcyjnego za kontrast, który razem tworzą w GAZECIE. Nagroda „Bez nazwy" oraz upominek: zadowolenie moje i zapewne jeszcze wielu czytelników.

sK_Petrix

Jak to powiedział pewien osobnik „wzruszenie nie pozwala mi ścisnąć was za gardło". Jestem totalnie zaskoczony, a przy okazji chciałbym podziękować - o, tu mam przygotowaną listę - memu agentowi, wizażyście, naczelnemu, bez którego nie byłoby mnie na łamach, ekipę z baru mlecznego, kolesi, którzy nie dali mi w dziób na ostatniej imprezie, chociaż mogli, bo mało kto lubi jak się im wyrywa wszystkie panienki naraz oraz... Oj, reżyser zza kulis grozi mi już pięścią... AJLAWJUOLL, FOLKS!

Litości dla sprzedawców!

Chciałbym prosić wszystkich użytkowników komputerów (...) - miejcie litość dla biednych sprzedawców. (...) Jeśli chcecie coś mądrego powiedzieć o sprzęcie, zajrzyjcie do jakiegoś fachowego czasopisma (...). Pracuję w trójmiejskim sklepie komputerowym (...). Przychodzicie do sklepu, chcecie się pochwalić wiedzą. Oto dwa przykłady:
- Proszę pana, słyszałem, że ten monitor ma lepsze odśnieżanie od tamtego - bo napisali o nim w czasopiśmie.
- Dlaczego ten dysk twardy nie może obsługiwać tego procesora - w gazecie napisali, że może obsługiwać do 3,0 GHz i ma zintegrowaną kartę muzyczną.
Ręce opadają, a mi się chce wyć ze śmiechu. Miejcie litość.

HellKeeper

Utrata instynktu

Czy wy testując tysiące gier, nie zatraciliście prymitywnej żądzy giercowania zwykłego gracza?

A ty, który zjadłeś w swoim życiu tysiące obiadów, nie odczuwasz codziennie po południu prymitywnego uczucia głodu? Powiem nawet: im więcej i częściej jesz, tym bardziej czujesz głód w momencie, gdy nie masz co jeść. Podobnie jest z nami.

Czy z czystym sumieniem możesz powiedzieć, że wasz stosunek do gier jest taki sam jak wtedy, zanim zostaliście członkami klubu „Największy magazyn o grach w Polsce" (warty odnotowania jest fakt, że nie użyłem sformułowania „gazety"). [dlatego tym razem nie oberwiesz tak jak ostatnio – Smg.]

Nie. Na pewno stosunek ten się zmienił. Podobnie jak twój. Założę się, że gdy po raz pierwszy dostałeś własny komputer, grałeś w takie gierki, po jakie teraz nawet byś się nie schylił, gdyby np. leżały na ulicy. I nie chodzi o to, że teraz są one ładniejsze jak kiedyś - ale o to, że kiedyś łatwiej wpadaliśmy w entuzjazm na ich widok. Z czasem coraz trudniej wywołać u nas podobną ekscytację - musi to być naprawdę doskonała gra.

PS Teraz palce mam już zdrowe. Czy nadal mam beznadziejne pismo?

Jaro

...Aaaa, to znowu ty? Ten od połamanych palców? I już zdrowy?! Wania, ty durny ty, do roboty się nie przyłożył! Toż mówił ci ja: gość nie ma prawa przez najbliższy rok NIC własną ręką napisać? A? A ty co? Bierz no te wojskowe buty i tym razem sumiennie pójdź mu na rękę, durak!

Młody do staruchów

Piszę do was jako malutki, owinięty w pieluchy i ubrudzony kaszką 12-latek. Wkurzają mnie 18-letni „staruchowie", dla których moja inteligencja da się porównać do poziomu tej średnio rozgarniętego młotka. Myślą, że to, iż urodzili się o 6 lat wcześniej, daje im prawo do upominania wszystkich, by wydorośleli?

Lord Sith

Wybacz im, bo jedyne, czym się mogą pochwalić po 18 latach egzystencji, to właśnie zaawansowanym (hehe) wiekiem. Dlatego właśnie z taką satysfakcją „fakają" na młodszych od siebie. Bardzo dziecinna reakcja, swoją drogą.

Sprośności

Osobiście uważam, że nie powinno się umieszczać pewnych fragmentów z literatury polskiej (w CDA), szczególnie tych sprośnych. Kiedy sprawdziłem znaczenie słów „bindas" oraz „famurały" (list z 02/03), oniemiałem z oburzenia. Nie spodziewałem się tak jawnych przejawów chamstwa (...).

Witkacy

Podzielamy w pełni twoje oburzenie. Ten zbok, Jan Kochanowski, nic już więcej u nas nie opublikuje aż do własnej śmierci. Słowo! Posłaliśmy też na drzewo niejakiego Adama M., który w swej - pożal się Boże - epopei „Pan Tadeusz", śmiał napisać coś w rodzaju, że (nieletni - zamknąć oczy! ALE JUŻ!):

„Woźny pas mu odwiązał,
pas słucki, pas lity,
Przy którym świecą gęste kutasy
jak kity".

Uważamy, że tak niemoralne książki nie powinny być dawane nieletniej dziatwie do czytania! (A tak serio - szkoła ma to do siebie, że kastruje naszych Wielkich Poetów, czyniąc z nich mumie, które należy czcić i sławić. A to byli ludzie z ludzkimi słabościami - wśród których także była skłonność do świntuszenia. Mistrzem jest tu Aleksander Fredro. Uwierzcie, że poza znaną wam „Zemstą" ma na koncie takie wiersze, że po ich wysłuchaniu poczerwieniałby pijany marynarz z 20-letnim stażem. Co zaś do słowa użytego przez Adasia - zgorszonym wyjaśniam, że w staropolszczyźnie znaczyło mniej więcej tyle co „wisiorek". Dla kontrastu - gdybyście wiedzieli, co znaczyło kiedyś słówko „kobieta" - rany gorzkie, jakie to było brzydkie słowo! Naprawdę!)

Panopticum

Piszę do was, bo mi się nudzi. I choć wiem, że nie wydrukujecie tego maila, chciałbym zauważyć kilka zmian (...). W środku CDA to samo co zwykle od dobrych paru miesięcy: połowa gazety to reklamy.

Jeśli (góra) 30 stron ze 162 to dla ciebie połowa, współczuję. Jak ty będziesz maturę zdawał? O ile cię do niej z taką znajomością matematyki dopuszczą. Poza tym co za zmiany zauważasz, jeśli jednocześnie od dobrych paru miesięcy „w środku to samo co zwykle"? Gdzie tu sens, gdzie logika? Ale może za wiele wymagam od człowieka, który mimo wielokrotnych prób wbicia mu do głowy subtelnej różnicy pomiędzy „gazetą" i „czasopismem" - nadal je myli?

W rok średnia ilość stron spadła o około 30.

Tak jest, w maju roku 2002 było 148, a teraz jest, hm... zgroza! Zaledwie 148-30, czyli... 162. Jak tak dalej pójdzie, to za rok będzie już tylko 148-75 = 200 stron... I już całkiem nie będzie czego czytać!!! :(

Obcesowe odpowiedzi na przemyślane i trafne zarzuty wobec pisma.

Na przykład takie jak te powyższe? Zaiste, bardzo trafne i jeszcze bardziej przemyślane. [A to już była odpowiedź wręcz obcasowa, wiem...]

Ale najgorsze jest to, że z góry nastawiacie się na atak, czyli: „co? My jesteśmy »be«? To ty jesteś »be« x 12 000 000" etc.

No jasne, to my jesteśmy „be", bo zmniejszyliśmy liczbę stron ze 148 do 162, a połowa z tego, czyli 20 stron, to reklamy!

Nie spotkałem się jeszcze z honorowym przyjęciem u was krytyki.

Czyli „ja mówię bzdury i fakam na redakcję, ile wlezie, a oni w rewanżu bardzo przepraszają za to, że żyją"? Wątpię, byś się czegoś takiego tutaj doczekał...

Aha! Nie martwcie się... Jak dacie Gothic PL - może wrócą do was moi kumple, bo na mnie już liczyć nie możecie.

Nie wątpię. Skoro sam nie umiesz liczyć, więc i na ciebie nie można. Obyś się tylko nie przeliczył. Ale jeśli dołączysz 100 zł w kolejnym liście, to może ktoś go przeczyta... :P

I to koniec kolejnego z setek listów, w którym ktoś niebezpodstawnie rezygnuje z waszego miesięcznika.

Krystian

Proponuję dodać jeszcze jedno (do rezygnacji z czytania CDA; i to nie przez setki, ale miliony czytelników!) - tym razem sensowną: w AR drukują bezsensowne listy. Pokażesz swój list na naszych łamach i każdy ci przyzna rację.

Ladies' Corner

Hej! A może byśmy [zwracam się tu do żeńskiej części czytelników CDA] :) urządziły sobie taki nieoficjalny konkursik na najzgrabniejszy męski tyłeczek pośród bohaterów gier komputerowych? [To odnośnie listu Zupki.] Ja mam dwa typy: 1. Raziel (SR1/SR2), 2. Kain (BO2 [w BO1 nie za bardzo widać]).

Anelim

Seksistki! Gdybyśmy to MY ogłosili podobny konkurs (ale o damskich pupciach), to by nas feministki na surowo zjadły... :)

Ostatnio miałam sprawdzian z filozofii i należało napisać nazwisko filozofa - autora danej myśli. Jeden chłopak napisał WOLFENSTEIN zamiast WITTGENSTEIN, ale o dziwo, facet mu to zaliczył! I powiedział, że nie wie dlaczego, ale sporo chłopców tak przekręca to nazwisko! :)

Freudowska pomyłka, czyż nie?

Pozdrowienia dla całej redakcji i wszystkich zwierząt!

Kasia

Czyli dla nas podwójne? Dzienks!

Oczywiście jak każda kobieta pragnę poruszyć tu sprawy damsko-męskie. (...) A zatem - my, dziewczyny, MUSIMY pięknie wyglądać i pachnieć, znać się na kompie, tracić czas na te wstrętne mordobicia i kochać was takimi jacy jesteście. Czyli: wstrętnych, ociekających potem, niemyjących zębów, śmierdzących papierosami, używających wulgarnego języka itd. (...) Dlaczego im facet wstrętniejszy, tym ładniejszej dziewczyny szuka? Aby móc uzupełnić własne braki, by leczyć kompleksy kimś innym? (...) A teraz sprowadzam wszystkich na ziemię: takie laski będą tylko w waszych marzeniach, bo potrafimy wyczuć skończonych dupków (sorry - nosi mnie) i egoistyczne świnie. Przepraszam wszystkich, którzy nie wymagają tak „wyszukanych" cech od babek - to nie było o was, wy jesteście w porządku. (...) Najgorsze jest to, że większość z was to gówniarze w przedziale 12-17 lat, udający wielkich znawców kobiet.

Honorata Wieczorek

Uch, aleś nas wszystkich skopała... Pragnę tylko zauważyć, że chyba nic w tym złego, by marzyć o ładnej i dobrze pachnącej dziewczynie, która dzieli z nami pasję do czegoś? A w ogóle to nieco (khem) spóźnione, ale szczere życzenia urodzinowe. (I kto ci tak nadepnął na odcisk? Nie wszyscy wśród nas to dupki i świnie, dopraszam się sprawiedliwie ferowanych ocen.)

Dbałość o czytelnika

Drodzy Czytelnicy! Jeśli uważacie, że CDA o was nie dba, podam jeden przykład: w AR listy czytelników drukowane są czcionką pogrubioną, a komentarze Smugglera nie. Wniosek? CDA zużywa na listy od czytelników więcej farby drukarskiej niż na komentarze do nich. I to jest „niedbałość o czytelnika"? :P

Qnik

Ale to inny Qnik, nie nasz. Nasz jest wyścigowy i bułany!

Oldies Corner :P

Z niejaką nieśmiałością zwracam się w kierunku tak szacownego grona. Jednakże po długich przemyśleniach postanowiłem chociażby na taki sposób wyrazić własne zdanie na temat waszego pisma i o ile to konieczne, wspomóc chociażby duchowo. Rzeknę krótko: mam 44 lata, pierwsze CDA kupiłem w styczniu 2002 - dla córki. Teraz kupuję je dla siebie i z niecierpliwością wyczekuję kolejnego numeru. Powie ktoś - infantylizm. A niech sobie gada. Ja was kocham!!!

..Khem? Ekskjuzmi?

Kobiety mógłbym fizycznie, resztę platonicznie...

No, to trzeba tak od razu mówić! Bo troszkę się już niepokoiliśmy. A co do infantylizmu... Infantylne jest dzielenie pism na „poważne" i „niepoważne". Jedyny dobry podział to na pisma dobre (które się czyta) i złe (których się nie czyta). Amen, szlus z przytupem!

Teksty wyśmienite, grafika doskonała!!! Mógłbym narzekać na dobór omawianych i zamieszczanych na płytkach gier - ale ilu czytelników, tyle gustów. Cena rzeczywiście nie jest niska, jednak coś się za to otrzymuje - i to niemało, oj, niemało... Dzięki wam, waszym recenzjom i zamieszczanym demom oraz pełnym wersjom zacząłem grać i teraz żona coraz częściej zaczyna się zastanawiać, czy nie schować przede mną kompka? To kochana dziewczyna, ale w niektórych sprawach brak jej zrozumienia i nie pojmuje różnicy pomiędzy Colin McRae Rally a np. Deadly Dozen. A ja mogę przy tych gierkach (i przy całej masie innych) siedzieć całe noce, no i co z tego wynika - żadnemu żonatemu nie muszę tłumaczyć. Ale nie żałuję tej mojej maleńkiej manii i składam wam przeogromne dzięki, bo wasza to zasługa. Błagam, nie dajcie się i nie zniknijcie z rynku.

Martin

OK. Nie damy się i nie znikniemy. Ale coś za coś - z kolei ty nie spędzaj wszystkich nocy przy kompie. Dobra rada, też od żonatego. :)

Czytam wasze pisemko prawie od 3 lat. Ale to, co mi się przytrafiło - to normalny regularny SZOK!!! Pewnego dnia czytałem je - oczywiście nie wiedziałem, co się dzieje obok. Skończyłem po jakichś 2 godzinach (czytaj: bolały mnie oczy). Patrzę, a tu obok mnie matka (AAA) - i co trzyma w ręku? CDA!!! Przetarłem oczy, uszczypnąłem się - a ona dalej siedzi. Ech, to nie był sen - moja matka czytała CDA!!! Ludzie, ona ma 44 lata - i teraz codziennie słyszę - „Krzysiek, kupiłeś już CDA???" albo „co to jest Nero?", „jaki ten Smuggler śmieszny", „czytałeś ostatnią jego odpowiedź?".

Twoja matka ma doskonały gust - muszę to przyznać... I zwróciliście uwagę, że oboje 'oldies' mają po 44 lata? Magiczna liczba. Jak to napisał poeta (czyli ten świntuch - Adaś M.) „a imię jego czterdzieści i cztery, dajcie mi jakąś gierkę, do jasnej cholery (...)". E, to chyba brzmiało ciut inaczej... Nieważne.

Ludzieeeeee, pomocy - co mam zrobić, aby ona przestała. Dobrze było tak, jak było - nic się nie czepiała, dała spokojnie poczytać, a teraz??? Ciągle „skończyłeś już??? Daj mi przeczytać". To przez waszą gazetę i to wy macie mi pomóc!!!

Zszywacz

Za nazwanie CDA „gazetą" nie damy ci żadnej dobrej rady. :) A zresztą... Czemu ma przestać? Przecież dopóki czyta, na pewno nie będziesz miał problemów z uzyskaniem kasy na kolejne CDA, nieprawdaż?

Bez zbędnych słów

*Wnerwiony Działkowicz - takiej badziewnej, tandetnej, brzydkiej i prymitywnej gry dawno już nie widziałem. W dodatku to g*** zajmuje 90 mega, jest krótkie i nie ma żadnego rankingu. Tylko mi wytłumaczcie, czemu ten badziew jest taki grywalny i wciągający? (...)*

Właśnie dlatego! :)

A TERAZ APEL!!! Męska brać czytelników mająca starsze siostry - apeluję do was [i do siebie]: nie dajmy się wykorzystywać!!! Schowajmy CDA [aby je kupić, nieraz sprzedawaliśmy własne organy mafii] jak najgłębiej - do miejsca, w które one nigdy nie zajrzą - do... majtek!!!

Obyś tego nie żałował i nie zdziwił się przykro... :)

I niech się dowiedzą blondyny jedne - co to znaczy żyć bez nerki i jelita - niech same sobie zapracują!!!! 'Hajl' samemu sobie!
PS Ponoć im dłuższa ksywka, tym bardziej ktoś zakompleksiony
PS Hi, ARCHWI.....IN

Kierfeusz IV Niefrasobliwy

Ludzie i ludziska

Wiem, że mój list nie będzie opublikowany, bo nie zrobiłem z siebie idioty, ale cóż.

Łukasz Modzelewski

Tym ostatnim zdaniem troszkę się jednak wygłupiłeś (acz niedużo) i tym samym list będzie wydrukowany.

Według mnie, całe CDA powinniście drukować na srajtaśmie. Wtedy nikt, kto was czyta, nie będzie mógł powiedzieć, że się nie rozwijacie. A ci, co nie daliby się przekonać, mogliby wykorzystać je do innych celów.

ixs-man

Uprzejmie proszę o przesłanie mi numeru seryjnego do Windows XP Professional, potrzebnego przy instalacji. Chcę odnowić instalację systemu, a kod mam zły. Z góry dziękuję!

Czytelnik

I niepotrzebnie. Tylko zmarnowałeś takie dobre i mało używane podziękowanie!

cze cd action .Macie lipne pełne wersje gier.dajcie jakies strategie rozgrywaną w „starych czasach" np. tzar lub inne. i jeszcze jedno jaki jest adres strony z której mogę ściągnąć ski jump. Jestem waszym stałym czytelnikiem więc coś mi się należy...

Kuba

Jedyne, co ci się teraz należy, to solidny kop w tyłek za takie myślenie. (Ohydną interpunkcję itp. jakoś przeżyjemy.) Co to za filozofia - „mi się należy"? Masz 5 lat? Bo jeśli więcej, zastanów się nad własnym stosunkiem do życia. A wszystkim, którzy myślą „kupuję CDA, więc coś mi się jeszcze za to należy" - radzę wziąć zimny kompres na czoło - albo i nie na czoło, w zależności od tego, jaką część ciała macie najmądrzejszą. To, co się wam należy za kupowanie CDA - znajdziecie w piśmie: teksty, CD-ki, pełne wersje, gadżety itd.

Hej! Czytam wasz owoc pracy blisko cztery lata i dochodzę do wniosku, że jesteście cholernie inteligentni. :)

[???]

Już po czterech latach do tego doszedłeś!? Jaaa, ty też jesteś cholernie inteligentny! Prawie tak jak my.
PS Po tych czterech latach możesz już przewrócić pierwszą stronę! Dalej TEŻ jest CDA, nie bój się i uwierz na słowo!

Mail 1: Chciałbym zapytać, dlaczego w 03/2003 w cd-actionie nie ma bonusów 1 i 2, i projectu IGI 2. No czemu.
Mail 2: ...Nie zauważyłem 2-giej płytki!!! Sorry!

Edward

Argh...

W numerze 03/2003, na stronie 9 w wymaganiach sprzętowych do Wnerwionego Działkowicza czytamy:
- PIV 4,2 GHz (to jakiś żart? takiego procesora jeszcze nie ma, a po za tym taką częstotliwość ma mieć dopiero PV)
- Radeon 9800 (jeszcze nie wyszedł)
- Windows YP (to jakiś nowy Windows?)
Jak na taką cieniznę - duże wymagania...

dARCEL

Tak jest, to był żart! Gratuluję przenikliwości! Wygrałeś kozę z molekularnym dopalaczem bipolarnym i brudnym zadem!

Jeśli ktoś w redakcji słucha death metalu, niech dokończy zwrotkę 'My warriors great for me...'.

Omega

...co mówiłeś?! ...Hę? Głośniej!!! Nic przecież nie słyszę! Możesz powtórzyć? A najlepiej to napisz na kartce, co? "...Wstań i powiedz „nie jestem sam, tralalala, la la la"...

Sępy miłości
Smuggler & Mr Jedi
czyli Ich Dwoje, Na Huśtawce Nas Trojów

Tipsy

Apache AH-64 Air Assault

Podczas gry wpisz:
JKGODM - nietykalność
JKMSUC - kończysz misję
JKAMMO - nieskończona amunicja

Big Mutha Truckers

Rozpocznij grę, idź do **Options=> Cheats Menu** i wpisz:
LOTSAMONEY - kupa kasy
CHEATINGMUTHATRUCKER - aktywizuje niemal wszystkie cheaty
LAZYPLAYER - dostęp do wszystkich misji
ATJCEHJMJ - też aktywizuje niemal wszystkie cheaty
USETHEFORCE - automatyczny SATNAV
VICTORS - immunitet dyplomatyczny
VARLEY - dostajesz Diabelską Ciężarówkę
DAISHI - wszędzie mali ludzie!
GINGERBEER - większa prędkość
PUBLICTRANSPORT - nieskończona ilość czasu
6WL - brak uszkodzeń
JINGLEBELLS - ?

Bloodrayne [demo]

Idź do **Options Screen**, tam wybierz **Cheat**. Wpisz:
Jatka na całego: **INSANEGIBSMODEGOOD**
Krew na maksa: **ANGRYXXXINSANEHOOKER**
Nieruchomi wrogowie: **DONTFARTONOSCAR**
Nietykalność: **TRIASSASSINDONTDIE**
Juggy Mode: **JUGGYDANCESQUAD**
Energia na maksa: **LAMEYANKEEDONTFEED**
Widzisz broń: **SHOWMEMYWEAPONS**
Time Factor: **NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE**

Chain Reaction

W 'password' wpisz: **core**, a będziesz miał wszystko.

Enclave

Znajdź plik: **environment.cfg**, i za pomocą edytora tekstu dodaj linię:
CON_ENABLE-1
cmd giveall
cmd noclip
cg_menu "cheatmenu"
Dzięki temu będziesz miał wszystko (cmd giveall) i będziesz przenikał przez ściany.

Ostatnia linia dodaje: **cheat menu**, w którym możesz wybrać opcje: **god mode** lub **complete mission**. Zgraj plik, uruchom grę. Wcześniej jednak (zanim zaczniesz w nim mieszać) radzimy zrobić kopię bezpieczeństwa tego właśnie pliku.

Empire Earth: Art Of Conquest

Otwórz: **chat box**, i wpisz: **My name is methos** - aktywizuje wszystkie cheaty.

Eternal War

Do linii komend dopisz polecenie: **stuffcmds**. Następnie naciśnij [~], by otworzyć konsolę i wpisz:
noclip - przechodzenie przez ściany
impulse 255 - wszelka broń i amunicja
impulse 9 - wszelka broń
god - nietykalność
kill - pa, pa
fly - latamy
notarget – wyłącza target mode

Factory Mogul

Chcesz więcej kasy? Podczas gry wpisz: **!givemecash**, i naciśnij [Enter].

Freelancer

Bardzo niski poziom trudności. Dowolnym edytorem tekstu edytuj plik: **PerfOptions.ini [My Documents=>My Games=>Freelancer=>PerfOptions.ini]** i znajdź linię:
DIFFICULTY_SCALE = 1.00
Zmień ją na:
DIFFICULTY_SCALE = 0.00

Highland Warriors

Naciśnij [\], by wejść w konsolę - i wpisz:
iamrich - 1000 złota
allthestones - 1000 kamieni
bethestone - 1000 surowców
tiimmbbeerr - 1000 drewna
befat - 1000 jedzenia
kingeddieismyfriend - nietykalne jednostki
serules - wygrywasz misję

Line of Sight: Vietnam

Naciśnij [`] podczas gry, by wejść w konsolę, wpisz tips: **/cheatcheta**, naciśnij **[Enter]**. Zaktywizowałeś cheat mode. Teraz ponownie wejdź w konsolę, wpisz wybrany tips i **[Enter]**.

/fly - latamy
/ac - amunicja na full, nietykalność i do tego latamy
/invis - niewidzialność dla wrogów
/ammo - amunicja na maksa
/godmode - god mode
/winmission - wygrywamy misję
/losemission - przegrywamy misję
/hitlermode - Hitler mode (hm...)

Tipsy o nieustalonym działaniu
/arrival; /astar; /stats; /noint; /wpdraw; /wpcondraw; /give; /pathdraw;/cvdraw; /fovs

Rainbow Six 3 - Raven Shield

Wejdź do konsoli i wpisz:
~behindView 1 - widok w TPP (wpisz o zamiast 1, by wrócić do FPP)
~ ghost - latamy!
~ fullAmmo - amunicja na maksa
~ demoRec ### - nagrywaj aktualną grę jako demo o nazwie ###
~ stopDemo - koniec nagrywania dema
~ demoPlay ### - odtwarza demo o nazwie ###
~ god - god mode dla gracza
~ godteam - god mode dla drużyny

~ godhostage - god mode dla zakładników
~ godall - god mode dla wszystkich dobrych ludzi :)
~ toggleCollision - przenikasz przez inne postacie
~ neutralizeTerro - wykańczasz wszystkich terrorystów na danym levelu
~ disarmbombs - rozbrajasz wszystkie bomby na danym levelu
~ deactivateIODevice - wyłączasz laptopy, telefony itd.
~ rescuteHostage - ratujesz wszystkich zakładników
~ disableMorality - wyłączasz ludzkie uczucia (dla terrorystów)
~ callTerro - wzywasz wszystkich terrorystów do własnej lokacji
~ playerInvisible - wyłączasz god mode dla gracza
~ tSurrender - wszyscy terroryści, których widzisz - poddają się
~ tSprayFire - wzmaga agresywność terrorystów na twój widok
~ tAimedfire - terroryści strzelają celniej
~ tRunAway - terroryści wieją na twój widok
~ gunDirection - pokazuje kierunek celowania wszystkich postaci, które mają broń z laserowym celownikiem
~ killThemAll - wykańcza i usuwa z planszy wszystkie niepotrzebne postacie
~ killTerro - rozwalasz wszystkich terrorystów
~ killhostage - rozwalasz wszystkich zakładników
~ killRainbow - rozwalasz całą własną drużynę

Splinter Cell

Wersja demo (ale działa też w pełnej wersji).
Naciśnij **[TAB]**, wpisz tips i naciśnij **[Enter]**. (W pełnej wersji zamiast **[TAB]** naciśnij **[F2]**.)
health - zdrówko na maksa
invisible 1 - god mode
invisible 0 - wyłącz god mode
ammo - full amunicji
fly - latamy
ghost - przenikamy przez ściany
walk - anuluje cheaty ghost i fly
playersonly 1 - zmraża wrogów
playersonly 0 - odmraża wrogów
killpawns - wroga nie ma na planszy
summon nazwa - dostajesz wymieniony przedmiot

Np. **summon echeloningredient.eRingAirfoilRound** - dostajesz Ring Airfoil Projectile.

A oto lista przedmiotów
echeloningredient.ecamerajammer; echeloningredient.echemflare; heloningredient.edisposablepick; echeloningredient.ediversioncamera; echeloningredient.ef2000; echeloningredient.eflare; echeloningredient.efraggrenade; echeloningredient.elasermic; echeloningredient.elockpick; echeloningredient.emedkit; echeloningredient.erappellingobject; echeloningredient.eringairfoilround; echeloningredient.esmokegrenade; echeloningredient.estickycamera; echeloningredient.estickyshocker; echeloningredient.ethermalgoggle; echeloningredient.ewallmine

Snowboard Park Tycoon

Wpisz w głównym menu: **iamacheater** - wejdziesz w cheat mode. Teraz stosuj kombinacje klawiszy.
[Ctrl] + [W] - przechodzisz na poziom finalny - użyte na nim kończy grę.
[Ctrl] + [L] - użyte w głównym menu przenosi na następny level
[Ctrl] + [V] - wygrałeś misję
[Ctrl] + [L] - wybór levelu

programy muzyczne • gry • programy edukacyjne • ... • programy edukacyjne

Tylko teraz gratisy do wyboru! Wybieraj:

Alien Paranoja, Tipsomaniak 3, Przeklęta Ziemia, Samouczek Corel Draw, Historia Kina a DODATKOWO **Etui na 10 CD** jeżeli zamawiasz 2 programy.

MAGIX
see. hear. feel. create

Magix video 2.0 deluxe — 189,00
Wszystko czego potrzebujesz do wyprodukowania filmu jest tu zawarte. Intuicyjny interfejs - nieograniczone możliwości - efekt murowany.

Magix DJ Remixing Kit — 39,90
3 w 1, program do miksowania RemixR, Music Maker i zestaw sampli 3CD

Play R XXL — 29,90
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą

Magix video 2.0 deluxe — 269,00
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa

Magix music maker generation 6 — 49,00
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena

Magix techno maker — 39,90
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

Magix mp3 maker gold — 29,90 — NOWOŚĆ!
Załaduj pliki z internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami

Magix pc cleaning lab — 39,90 — NOWOŚĆ!
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

Magix movies to CD&DVD — 139,00
Obróbka filmów na domowym PC

Magix pictures to CD&DVD — 129,00
Edycja i zarządzanie zdjęciami

Magix CD&DVD burnR — 99,00
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki

Magix Hip Hop music maker — 49,00
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.

MAGIX Piano & keyboard workshop — 99,00 / 39,90
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX
Nauka gry na pianinie i syntezatorze

Magix music maker — 99,00
rewolucyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

dźwięk - loopy
amunicja do programów muzycznych

- ambient dub 25
- dance 25
- future wave 25
- hard house electro 25
- klimatyczne brzmienia 25
- techno power 25
- hip hop 1 25
- hip hop 2 25
- hip hop 1&2 39
- hip hop 3 25
- minimal techno trance 25
- music party system 1 25
- music party system 2 25
- zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25
- midi power 14,99

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU NINIEJSZEGO CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

- Age of empire collectors edition 159.9
- Age of Empires Gold 32.9
- Age of Wonders II 64.9
- Airline Tycoon Evolution 68.9
- Atlantis 3 .... 49.9
- Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala 58.9
- Battlefield 1942 .... 109.-
- Beach Life 119.9
- Bob Budowniczy: damy radę 43.9
- Bowling (kręgle) 19.9
- Cartoon Maker PL 49.9
- Capitalism 2 .... 39.9
- Codename Outbreak 24.9
- Colobot 24.9
- Combat Flight Simulator 32.9
- Command & Conquer Generals nowość 119.-
- Cutthroats 19.9
- Divine Divinity nowość 126.9
- Disciples II: Mroczne Proroctwo(PL) 42.9
- Duke Nukem Manhattan Project stara cena: 79 .... 39.9
- Europa Universalis: II Wojna Swiatowa (PL) nowość 86.9
- Fallout 2 .... 19.9
- Frontline attack - war over europe 69.-
- Głupki z kosmosu 29.9
- Gothic 58.9
- Gry karciane 1 .... 25.-
- Gry Karciane 1&2 .... 39.-
- Gry Karciane 2 .... 25.-
- GTA III stara cena 99 .... 92.9
- Hegemonia PL nowość 76.9
- Harry Potter -Sekrety Komnaty Tajemnic 119.-
- Heroes IV 2.0 .... 92.9
- Hitman 2 .... 128.9
- Hitchcock: Ostatnie cięcie 19.9
- Hugo gorączka czarnych diamentów stara cena: 79 .... 76.9
- Hugo magiczna podróż stara cena 79 .... 76.9
- Hugo tropikalna wyspa stara cena 79 .... 76.9
- Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79 .... 76.9
- Hugo zaczarowany dąb stara cena 79 .... 76.9
- Hugo Bohaterowie sawanny 76.9
- Icewind Dale II (PL) 94.9
- Iron Storm (PL) 86.9
- Jazz jack rabbit 39.9
- Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 19.9
- Kozacy: Sztuka wojny PL nowość 68.9
- Kurka wodna 2
- Zemsta Pana Franka 18.9
- Mafia (PL) 92.9
- Master of Orion 3 PL nowość 109.-
- Medal of honor: Sparehead 99.9
- Midtown Madness 32.9
- Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość 94.9
- NBA LIVE 2003 nowość 119.9
- NHL 2003 .... 119.9
- Neverwinter Nights 128.9
- No One Lives Forever 2 .... 119.9
- Partners 52.9
- Perfect Pool (bilard) 19.9
- Pet Racer stara cena 59 .... 44.9
- Pet Soccer stara cena 59 .... 44.9
- Pinbale i gry zręcznościowe 25.-
- Planeta małp 19.9
- Pluton PL 92.9
- Reah dvd/CD 42.9
- Reah+Schizm 59
- Road wage 18.9
- Robin Hood: Legenda Sherwood PL 27.9
- Robbo millenium 42.9
- Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD 143.9
- Saga Icewind Dale (PL) 119.9
- Schizm (dvd lub 5CD) 42.9
- Schizm + Reah (DVD) 65.9
- Scooby Doo i Miasto Duchów 62.9
- Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA 98.9
- Settlers 4 trojanie i eliksir mocy stara cena: 49 .... 44.9
- Ski Resort Tycoon 2 .... 72.9
- Sims zwierzaki (PL) 74.9
- Sims balanga 74.9
- Sims wakacje bestseller 74.9
- Sims światowe życie 74.9
- Snajper PL 39.9
- Speedway GPX 69
- Splinter Cell PL 126.9
- Syberia (PL) nowość 74.9
- Soldiers of fortune 2 .... 154.9
- Spiderman stara cena: 169 .... 158.9
- Star trek deep space 9 dominion 49.9
- Star Wars: Jedi Knight II stara cena 169 .... 158.9
- Sudden Strike Forever 72.9
- Target 19.9
- Taxi challenge nowość 29.9
- Taxi driver 27.9
- The Thing 121.9
- Tony Havk Pro Skater 2 38
- Toon car 18.9
- Tomb Raider 3 29
- Total Immersion Racing 89.9
- Twierdza: Krucjata PL 118.9
- Unreal 19.9
- War commander 94.9
- Warcaby stara cena 59 49
- Warcraft III stara cena 129 .... 89.9
- Wnerwiony działkowicz 29
- Quake 2 38

- Championship Manager 4 PL — 132,90
- Wiem wszystko język polski 3CD — 89,90
- Sim City 4 PL — 119,00
- Robin Hood — 28,90
- Praetorians PL — 118,90
- Celtic Kings PL — 85,00
- Splinter Cell PL — 126,90
- Silent Hill 2 PL — 152,90
- Project IGI 2: Covert Strike PL — 85,90
- Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) — 159,00
- Gothic 2 PL — 85,00
- Unreal II The Awakening — 149,90
- James Bond 007 Nightfire — 118,90
- Pluton PL — 92,90
- Kozacy Sztuka Wojny — 68,90
- Devastation PL — 92,90
- Indiana Jones and the Emperror's Tomb — 152,90
- Rainbow Six 3: Raven Shield — 119,00
- Grom PL — 92,90
- American Conquest PL — 92,90
- Age of Empires Gold Edition — 32,90
- Combat Flight Simulator — 32,90
- Cutthroats — 19,90
- Midtown Madness — 32,90
- Emperor Battle for Dune — 29,90
- Atlantis III PL — 49,90
- Medal of Honor: Allied Assault — 99,90
- Snajper — 39,90
- Command & Conquer Generals PL — 119,00
- Battlefield 1942 The Road to Rome — 72,90

TANIOCHA

- Kurka Wodna 2 19,9
- Afrikan Safari Deluxe 19,9
- Bajt 14,9
- Bowling 19,9
- Człowiek gór 14,9
- Dzikie Gęsi 14,9
- Gabi poznaje świat 14,9
- Hopmon 19,9
- Imperium Azteków 14,9
- Indyki deluxe 14,9
- Kart Challenge 14,9
- Kurka Wodna 19,9
- kurs prawa jazdy 2003 19,9
- Max i Maria na zakupach 14,9
- Perfect Pool 19,9
- Przeklęta Ziemia 14,9
- Roadwage 19,9
- Scooter Pro 19,9
- Search & Rescue 19,9
- Shadow Company 14,9
- Sheep 19,9
- Sleepwalker 19,9
- Tooncar 19,9

PORĄBANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (ilości mocno ograniczone)

- Kurka Wodna 2 19,9
- Europa Universalis Gold PL 9,9
- Defender of the Crown PL 9,9
- Submarine Titans PL 9,9
- Opsys PL 9,9
- Nina kroniki agenta PL 9,9
- Millionaire 2 PL 9,9
- Książę i Tchórz PL 9,9
- Resurrection 9,9
- World War III PL 19,9
- Starlancer Microsoft 9,9
- S.W.I.N.I.A. PL 9,9
- RIM - wojna o planetę PL 9,9
- Case Closed PL 9,9
- Etherlords PL 9,9

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888
FAKSUJ:
(071) 3537010
PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8,90 zł. Płatne przy odbiorze.

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych

EXE
www.fajny.pl

Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela

OmniColor™
NaViSet™
ambix TECHNOLOGY
Liquid
15" 21"
3 lata
door to door serwis
TCO 99

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

PC Kurier · ENTER · Najlepszy Zakup · Najlepszy Zakup PCWK · Produkt Roku PC WORLD KOMPUTER

Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 745 54 23 • SIMMTECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 58 • **Bielsko Biała** KONTRAST II 033 819 35 17 • **Bydgoszcz** LOGON 052 326 00 00 • **Chełm** WIZARD 082 562 80 50 • **Elbląg** INFOTECH 055 233 70 78 • **Gdańsk** GRAL 058 345 20 00 • **Gdynia** AUTO 058 661 20 05 • ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • **Gliwice** WASKO 032 332 56 63 • **Głogów** TPC 076 835 72 47 • **Grylino** LOGOS 091 432 36 26 • **Jelenia Góra** TPC 075 642 03 90 • **Kalisz** SOFTON 062 767 60 38 • **Katowice** KG CENTRUM 032 781 81 33 • **Kielce** KWARK 2 041 368 61 22 • SKANER 041 343 11 69 • **Kraków** BIT COMPUTER 012 421 17 31 • CD PROJEKT 012 421 26 17 • **Kraśnik** INSTALL NET 081 826 18 30 • **Kutno** AKCES 024 253 86 43 • **Legnica** TPC 076 862 08 95 • **Leżajsk** PIONEER 017 242 88 83 • **Lubin** TPC 076 841 11 70 • **Lublin** RESET-PC 081 532 04 25 • **Łódź** FAST 042 613 37 00 • IDEAL 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • OL-MAR 042 637 71 12 • PROFIT CZ 042 631 94 20 • **Mysłowice** KG CENTRUM 032 222 13 37 • **Olsztyn** BIT SERWIS 089 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • SL COMPUTER 089 535 38 74 • **Opole** QUANTO 077 441 77 51 • BUDOREX 077 442 71 61 • **Płock** IT SYSTEMS 024 268 98 04 • **Poznań** AXE PRIM 061 833 70 71 • GROTTIS 061 827 26 87 • HARDSOFT TELEKOM 061 662 26 00 • KOMPUTRONIK 061 832 62 57 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • **Radom** EUROSOFT 048 363 24 19 • **Siechnice** EON 0607 660 239 • **Szczecin** LOGOS 091 488 18 19 • **Świdnica** TPC 074 852 09 64 • **Tychy** VIDEOBIT 032 227 69 75 • **Warszawa** LORIEN 022 618 12 71 • EMITER 022 841 48 41 • FORMAT 022 625 40 09 • PARSER 022 636 69 85 • RIMCO 022 616 01 33 • STATIM COMPUTER 022 840 37 31 • TWINS 022 584 91 00 • **Wrocław** AGE COMPUTER 071 327 27 27 • POP LAND 071 794 70 92 • PROLINE 071 341 88 32 • TPC 071 339 85 44 • INTER-ES 071 782 11 47 • **Zielona Góra** PCT 068 324 09 50 • 068 324 09 60 • **Żarów** ADA 074 857 03 60